2 Vollversionen auf DVD: Simon 3D + Caesar 3

DARF IN DEUTSCHLAND NICHT FREI VERTRIEBEN WERDEN!

08/04
JULI
€ 4,99



UNZENSIERT! ÜBER 8 GBYTE!

2 KOMPLETTE SPIELE



SIMON THE SORCERER 3D
Adventure-Spaß mit dem kultigen Zauberer!

CAESAR 3
Aufbau-Klassiker: Erbauen Sie Rom!

BROTHERS IN ARMS

10 SEITEN + VIDEO

Mitreißender Militär-Shooter vom Halo-Team

D-DAY SONDERTEIL

UTAH BEACH: Beste Panzers-Mission auf DVD
D-DAY: Demo zum Afrika-Korps-Nachfolger

SPIELBARE DEMOS
2x Panzers, Thief 3, Soldiers, Juiced ...

VIDEOS DES MONATS:
Counter-Strike Source, Splinter Cell 3 ...







VORSCHAU

NFS UNDERGROUND 2
Getunt: Irre Bilder + Insider-Infos

DUNGEON SIEGE 2
Mehr Action, mehr Rollenspiel!

FULL SPECTRUM WARRIOR
Commandos im Rainbow-Six-Look

TEST

SPELLFORCE ADD-ON
Frost statt Frust: Eiskalte Erweiterung

JOINT OPERATIONS
... oder Battlefield? Oder Söldner?

RADSPORT MANAGER 04
Abstrampeln auf der Tour de France

HARDWARE

30°? COOL BLEIBEN!
Einfach kühlen: So überlebt Ihre CPU

ATHLON 64 3800+
Prozessorschlacht: AMD legt vor

MINI-PCs
Test: Außen hui – und innen auch?

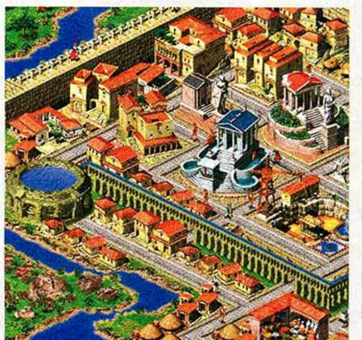




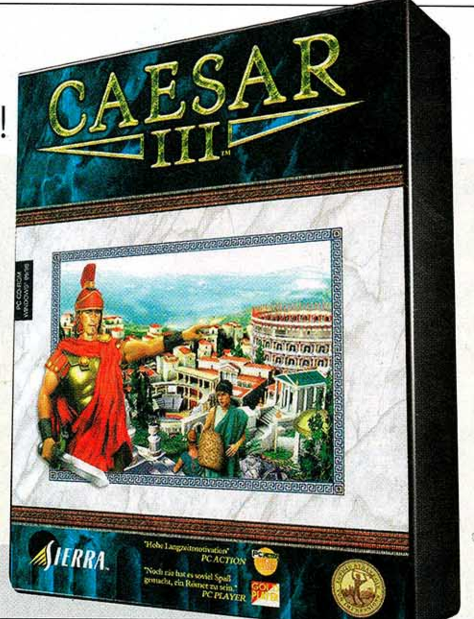
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Caesar 3

Eines der beliebtesten und bekanntesten Aufbauspiele überhaupt!



- Erklimmen Sie die Leiter der römischen Politik im Karriere-Modus oder erbauen Sie einfach „nur" die perfekteste Stadt der Welt.
- Kommunizieren Sie mit Ihren Untertanen. Ihre Bevölkerung besteht aus Soldaten, Löwenbändigern, Schulkindern, Gladiatoren, Sklaven, Schauspielern, Bauern und dem ganzen Variantenreichtum, der Rom so einzigartig machte.
- Schaffen Sie Handelsstraßen und knüpfen Sie Kontakte, um Ihre Stadtkasse zu füllen.
- Extrem detailreiche Gebäude, Landschaften und Animationen
- Der Titel kombiniert Stadt-Management, Handel und taktisch anspruchsvolle Gefechte.



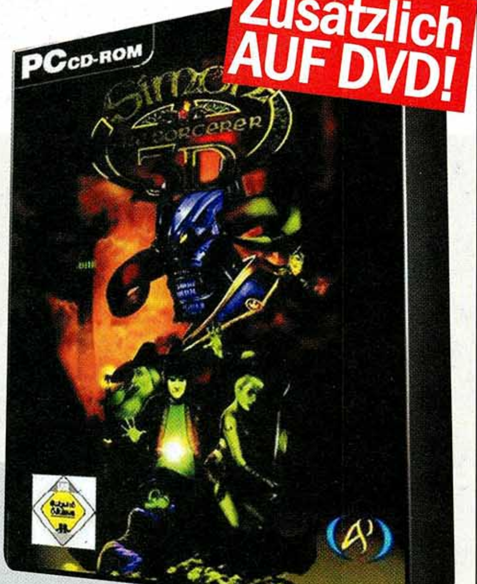
Simon the Sorcerer 3D

Rätsel, Puzzle, Lachsalven: Teil 3 des Kult-Adventures

Zusätzlich AUF DVD!



- Tastatursteuerung statt Maus
- Wiedersehen mit Charakteren aus den Vorgängern
- Komplett dreidimensional
- Humorvolle Dialoge
- Basiert auf NetImmerse-3D-Engine (auch verwendet in **Morrowind**)
- Professionelle Sprachausgabe



VIDEOS

Über 100 Min. Videos auf DVD! Über 20 Minuten Videos auf CD!



COUNTER-STRIKE SOURCE



DUNGEON SIEGE 2

WEITERE VIDEOS AUF DVD: Brothers in Arms, Flat Out, Splinter Cell 3, Knights of Honor, Soldiers: Heroes of World War 2, Spellforce: The Breath of Winter, Der Herr der Ringe – Die Schlacht um Mittelerde, Everquest 2, FIFA 2004, Half-Life 2, Prince of Persia 2, STALKER, World of Warcraft und viele mehr!

TOP-DEMOS

6 Demos auf DVD! 14 Demos auf CD!

Soldiers: Heroes of World War 2

▶ Schick wie **Panzers**, herausfordernd wie **Commandos**!

Thief: Deadly Shadows

▶ Spannend wie **Splinter Cell**: Düsterer Stealth-Shooter!

Transportgigant

▶ Brandneues Aufbauspiel: Werden Sie zum Speditionskönig!

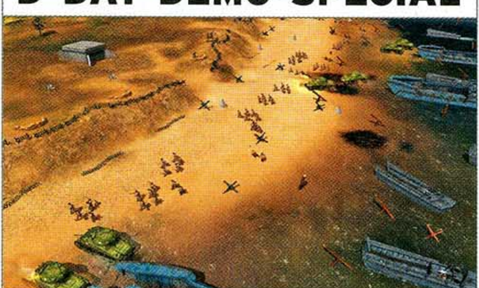
Juiced

▶ **Need for Speed**-Verfolger: Mit Vollgas durch die City!

DUAL-DVD: Arena Wars, Ballance, Besieger, Codename Panzers: Utah Beach, Codename Panzers: Königsberck, D-Day, Joint Operations: Typhoon Rising, Juiced, Kreed, Mäusebraten, Perimeter – Mehrspieler-Demo, Soldiers: Heroes of World War 2, Thief: Deadly Shadows, Transportgigant

AUF DREI CD-ROMS: Arena Wars, Codename Panzers: Utah Beach, D-Day, Juiced, Transportgigant, Soldiers: Heroes of World War 2

D-DAY-DEMO-SPECIAL



Codename Panzers: Utah Beach

▶ Die wohl beste **Panzers**-Mission voll spielbar!

D-Day

▶ **Afrika Korps**-Nachfolger: Jetzt anspielen!

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 176!



EDITORIAL

PETRA FRÖHLICH

Lenhardt Super statt Vin Diesel

Sonntag | 06. Juni 2004

Heute vor exakt 60 Jahren startete die Landung der Alliierten in der Normandie – kaum ein anderes Ereignis des Zweiten Weltkriegs wurde häufiger dokumentiert und verfilmt (Stichwort **James Ryan**). Zum Jahrestag gleichen die berüchtigten Strandabschnitte Utah Beach und Omaha Beach einem Taubenschlag – eine bunte Melange aus Veteranen, Historienvereinen, Schaulustigen, Ortsansässigen, Politikern, Kamerateams und Militaristen in Original-Uniformen. Derweil laufen die Reisevorbereitungen für Redakteur Thomas Weiß: In Dallas trifft er Gearbox-Chef Randy Pitchford zum **Brothers in Arms**-Exklusiv-Termin. Der packende und mit irrem Aufwand bis ins Detail recherchierte Shooter steht im Mittelpunkt des D-Day-Specials ab Seite 32, zu dem auch das gleichnamige, kürzlich zum „offiziellen" geadelte Taktik-Spiel gehört. Die Demo zum **Afrika Korps**-Nachfolger haben wir ebenso auf CD und DVD gepackt wie die umfangreiche Utah-Beach-Mission aus **Codename: Panzers**, nach Expertenmeinung die atmosphärischste und beste Mission der Taktik-Referenz. Übrigens: Auch bei Randys Besuch Ende Juni am Omaha Beach ist PC Games dabei – den Report lesen und sehen Sie in der kommenden Ausgabe.

Montag | 14. Juni 2004

Kein Monat vergeht, an dem uns nicht Dutzende Anfragen zum Thema „Wie werde ich eigentlich Spieledesigner?" erreichen. Dann geben wir in der Regel den Rat, zunächst durch eigenkreierte Mods und Editor-Karten zu testen, ob man die Geduld und das Talent für diesen Beruf mitbringt. Wer's ernst meint, der kann seit kurzem „richtiger" Spiele-Profi mit Zertifikat und allem Drum und Dran werden – Christoph Holowaty hat die „Spiele-Uni" besucht (Report ab Seite 24).

Donnerstag | 17. Juni 2004

Es spielt sich ähnlich anspruchsvoll wie **Commandos** und sieht mindestens genauso gut aus wie **Panzers: Soldiers: Heroes of WW 2** (ab 2. Juli im Handel). Bis kurz vor Redaktionsschluss schraubt Hersteller Codemasters an den aus der Redaktion gemeldeten Kritikpunkten „Balancing" und „Schwierigkeitsgrad" – an einen seriösen Test ist also beim besten Willen nicht zu denken. Über den aktuellen Status quo berichten wir auf Seite 50, das ausgiebige Testurteil erfolgt in PC Games 09/04.

Freitag | 18. Juni 2004

Lenhardt Super statt Vin Diesel: Beim Abstecher ins EA-Studio fühlt sich unser US-Korrespondent wie ein Testfahrer in **The Fast and the Furious** – die Fortsetzung zum Straßenfeger **Need for Speed Underground** glüht schon mal die Zündkerzen vor. Doch wie schlagen sich die hartnäckigen Verfolger? Unser neunseitiger Funracer-Schwerpunkt ab Seite 68 geht unter anderem auf **Flat Out** und **Juiced** ein.

Montag | 21. Juni 2004

Preisfrage: Wo gibt's eigentlich fabrikneue, originalverpackte Computerspiele – legal – am günstigsten? Bei der Mutter aller Schnäppchen? Beim Online-Versender? Beim Händler um die Ecke? Alles falsch. Im Zuge seiner Recherchen stellt Redakteur Christian Sauerteig fest: Die Ebay-Händler unterbieten fast jedes Angebot, egal ob Klassiker oder Neuerscheinung. Was Sie beim Online-Einkauf beachten sollten, steht auf den Seiten 26 bis 28.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe im Zeichen von „Ebay & D-Day" wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... ist der Tiger im Tank: Zusammen mit dem Gewinner unseres **Panzers**-Preisausschreibens rumpelt er an Bord eines echten Ungetüms durch die englische Provinz. Verpassen Sie bloß nicht das Video auf DVD!

HEINRICH LENHARDT ...



... wird von Projektleiter William Stahl am legendären Lift der Pandemic Studios zur Vorstellung des Taktikspiels **Full Spectrum Warrior** (Seite 60) begrüßt. Man beachte das formschöne Firmenlogo.

THOMAS WEISS ...



... zu Gast im Haus von Randy Pitchford in Dallas: Bei selbst gemachter Pizza erzählt der Gearbox-Chef von den Recherchen zum D-Day-Shooter **Brothers in Arms** (Seite 36).

Inhalt 8/2004

Aktuelles



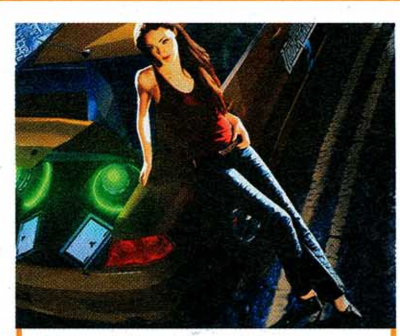
Die Spiele-Uni

PC Games drückt die Schulbank: Alles Wichtige über die Business & Information Technology School.

Kann man Spiele studieren? PC Games hat sich an der privaten Fachhochschule BiTS in Iserlohn umgesehen, die ab dem nächsten Wintersemester erstmals den Studienschwerpunkt Interactive Entertainment anbietet.

Beim Online-Auktionshaus Ebay lässt sich nicht nur ausgemusterter Krimskrams unter die Leute bringen. Hier findet sich auch manch aktuelles Spiele-Highlight für 60 Prozent unter dem Ladenpreis. Wir sagen Ihnen, wie Sie richtig suchen und den Zuschlag bekommen.

Vorschau



Need for Speed Underground 2

Breiter, tiefer, schneller, cooler – PC-Games-Korrespondent Heinrich Lenhardt hat dem zweiten Teil des Rennspektakels unter die Haube geschaut.

VORSCHAU

Der D-Day gehört zu den am häufigsten eingesetzten Szenarios für Strategie- und Actionspiele. Warum das so ist und welche Titel demnächst erscheinen, erfahren Sie in unserem Special.

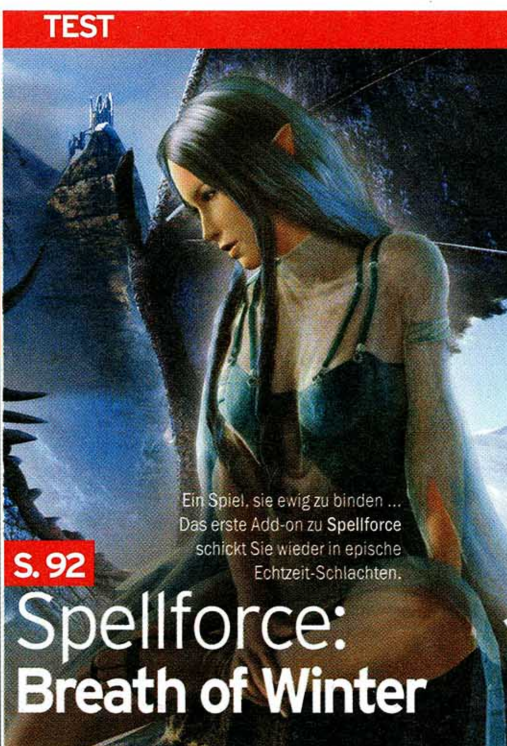
S. 32 **D-Day**



S. 36 **Brothers in Arms**

PC Games war vor Ort in Dallas und verrät Ihnen, wie sich Brothers in Arms von Medal of Honor (dt.) oder Call of Duty abhebt.

TEST



Ein Spiel, sie ewig zu binden … Das erste Add-on zu Spellforce schickt Sie wieder in epische Echtzeit-Schlachten.

S. 92 **Spellforce: Breath of Winter**

Test

Tipps & Tricks

Hardware

Service

TEST

Erst **Battlefield Vietnam**, dann **Söldner** und jetzt **Joint Operations**. Der PC-Games-Test verrät, wie sich der neue Multiplayer-Shooter gegen die Konkurrenz behauptet.

Joint Operations: Typhoon Rising

S. 104

TIPPS & TRICKS

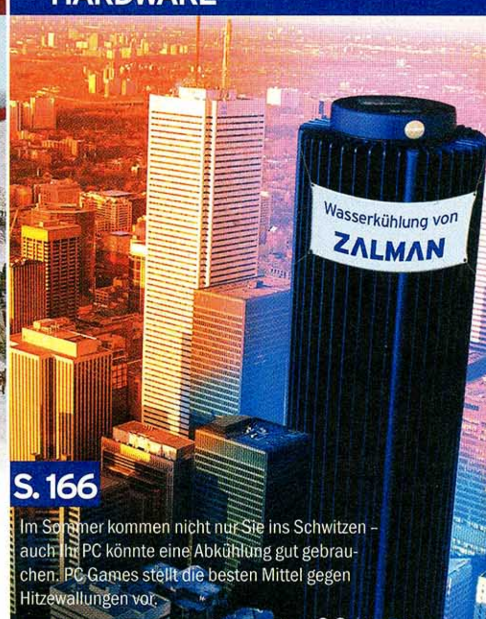


Wertvolle Tipps für PC-Feldherren: Unsere Tipps & Tricks bringen Sie sicher durch die russischen und alliierten Kampagnen von **Codename: Panzers**. Außerdem gibt's einen Survival-Guide für echte **Söldner**-Fans.

Codename: **Panzers & Söldner**

S. 141

HARDWARE



S. 166

Im Sommer kommen nicht nur Sie ins Schwitzen – auch Ihr PC könnte eine Abkühlung gut gebrauchen. PC Games stellt die besten Mittel gegen Hitzewallungen vor.

Einfach **kühlen**

DELL™ DIMENSION™ XPS

Ihr Herz schlägt schneller – Sie kriegen feuchte Hände
Adrenalin pumpt durch Ihren Körper
Das nennen wir pures Spiel-Vergnügen

NEU Dimension™ XPS *Primus*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2]) und Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 512 MB DDR2 SDRAM, 533MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ 1901FP, 19" TFT ab 695 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Port
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon® X300SE™ mit TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 16x DVD und 3.5" Floppy
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

* Angebot ohne Monitor

Ohne Sparvorteil	Mit 100€ Online-Sparvorteil	
1.599€	1.499€	Systempreis ohne Monitor

inkl. MwSt. zzgl. 75€ Versand

• Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT Technologie (3.40GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB)	+ 174 €[5]
• Microsoft® Windows® XP Profesional und Office 2003 Basic Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 209 €[5]
• 240 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min	+ 151 €[5]
• 3 Jahre Vor-Ort Service	+ 101 €[5]

Finanzierung schon ab 47.96€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0731

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1MB Level2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2]) und Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 512 MB DDR-SDRAM, 333Mhz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 4x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 4x USB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte

Ohne Sparvorteil	Mit 100€ Online-Sparvorteil	
1.849€	1.749€	Systempreis

inkl. MwSt. zzgl. 75€ Versand



Upgrades

• 100 GB** Festplatte	+ 232 €[5]
• Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 267 €[5]
• 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920x1200)	+ 81 €[5]
• AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte	+ 199 €[7]
• 3 Jahre Complete Care™[4]	+ 197 €[5]

Finanzierung schon ab 55,96€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-N0751

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 22.07.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Centrino, das Intel Centrino Logo, Pentium und Celeron sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Angebot limitiert auf die hier angeführten Dell™ Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig bis 22.07.04. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfallaufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. [6]Nutzen Sie unser Sonderangebot im Juli: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst im November 2004. Und das bei attraktivem 9,9% effektivem Jahreszins. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Verfügbar bis 22.07.2004. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [7]Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Steigen Sie um auf den atemberaubenden Dell™ Dimension™ XPS, die ultimative Power-Maschine für Gamer. Ob alleine oder im Netzwerk, dank sensationeller Grafik- und Rechenleistung beherrschen Sie mühelos Spiel und Gegner. Neueste Technologie arbeitet im Dell™ Dimension™ XPS. Das intelligent aufgebaute Gehäuse mit einem superstarken Netzteil erlaubt nahezu jede Systemerweiterung. Das ausgeklügelte Belüftungssytem sichert Ihnen selbst in den "heißesten" Spielszenen die notwendige Power. Wenn Sie Ihr Spielvergnügen auf ein neues Level heben möchten, gehen Sie online, oder rufen Sie uns an und sprechen Sie mit Dell™.

Dell's heiße Sommer Angebote



SIE SPAREN BIS ZU 100 €*
bei Online Bestellung eines Dimension™ PCs oder Inspiron™ Notebooks.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

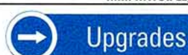


DELL™ DIMENSION™ 4600 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2]) und Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 512MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- Optional - Dell™ M992 19" CRT Monitor ab 231€
- 120GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi® Radeon™ 9800 - 8x AGP Grafik, DVI, TV-Out
- 8x DVD +R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0

Ohne Sparvorteil **849€**

Mit 50€ Online-Sparvorteil **799€** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75€ Versand



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB) + 116 €[5]
- Microsoft® Office® 2003 Basic Edition (OEM[3]; CD[2]) + 139 €[5]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[7]
- Transfer my PC + 50 €[5]

Finanzierung schon ab 25.57€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0716



DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2]) und Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 512 MB DDR2 SDRAM, 400MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ E172FP, 17" TFT-Display ab 451 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Port
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300SE™, TV Out, DVI
- Creative Audigy®2 Soundsystem, 1394 Anschluss
- 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software

Ohne Sparvorteil **969€**

Mit 70€ Online-Sparvorteil **899€** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75€ Versand



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB) + 116 €[5]
- Microsoft® Windows® XP Profesional und Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 336 €[5]
- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 219 €[5]
- Symantec Norton AntiVirus™ Vollversion + 57 €[7]

Finanzierung schon ab 28,77€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0725



DELL™ DIMENSION™ XPS *ULTIMATIV*

- Intel® Pentium® 4 Processor 550 mit HT Technologie (3.40GHz, 1MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2]) und Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 1024 MB Dual Channel DDR2 RAM, 533MHz
- 500 GB** (SATA) Stripe Raid 0
- Optional - Dell™ 2001FP HAS, 21" TFT ab 927 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Port
- 256 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X800 XT™, DVI, TV Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 16x DVD & 3.5" Floppy
- Multimedia Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0

Ohne Sparvorteil **2.999€**

Mit 100€ Online-Sparvorteil **2.899€** Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. zzgl. 75€ Versand



- Microsoft® Windows® XP Profesional und Office® 2003 Basic Edition (OEM[3]; CD[2]) + 209 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]; CD[2]) + 336 €[5]
- 3 Jahre CompleteCare™[4] + 67 €[5]

Finanzierung schon ab 92,76€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0733

DELL™ DRUCKER

Axim™ X30 Pan/Lan 624
- Intel® XScale 624MHz
- Inkl. Bluetooth und WLAN

nur **382€**
inkl. MwSt.
+13€ Versand



Dell™ Monitor W1700 LCD-TV
mit TV-Tuner, Speaker, 16:9 Format, VGA, DVI, Scart, S-Video, Video, Audio, Comonent-Video
statt ~~765 €~~
jetzt nur **731€**
inkl. MwSt.
+23€ Versand
Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen

5 % Rabatt

Neu Dell™ 922 Photo All-in-one Drucker
Drucken, Scannen, Kopieren. Randloser Drucker bis DIN A4 und mit bis zu 6 Farben (optional).

nur **119€**
inkl. MwSt.
+17€ Versand



Dell™ 2200MP Projektor
- 1200 ANSI Lumen
- 1700:1 Kontrast
- SVGA Auflösung (800x600)

nur **1.112€**
inkl. MwSt.
+13€ Versand



www.dell.de
0800 / 1 27 33 55
Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE
Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de





Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 55 82 · Lokaltarif, www.dell.ch

MEINUNG
CHRISTOPH HOLOWATY

Animierte Spielwelten statt statischer Fotorealismus ist die Zukunft der Spielegrafik.

Für früh gealterte Zeilensöldner im Spiele-Zirkus schleicht sich inzwischen durchaus eine gewisse Routine ein, wenn es um die Bewunderung neuer Höchstleistungen im Grafikbereich geht. Die jährliche Pilgerfahrt zur E3 nach Los Angeles ufert regelmäßig in kollektives Augenreiben angesichts immer detaillierterer 3D-Engines und feinerer Texturen aus. Doch melden sich immer häufiger die Schicksalskünder der Branche mit düsteren Prophezeiungen zu Wort. „Es wird immer weniger Raum dafür geben, Spiele im Bereich Grafik und Sound noch realistischer zu machen, da Fotorealismus die Norm sein wird", warnt Doug Lowenstein, President des US-Spielesoftware-Verbands ESA. Die Spiele-Erfinder müssten, so Lowenstein, in Zukunft ihrem Titel wieder gerecht werden und tatsächlich neue Spiele erfinden, anstatt sich auf das Aufpolieren alter Spielkonzepte durch verbesserte Grafik zu konzentrieren. Wie wichtig eine gute Grafik aber ist, zeigt sich Monat für Monat an den Spiele-Hitparaden: Far Cry (dt.) hätte es wohl kaum auf Platz 1 katapultiert, würde das Game nicht mit feinsten Texturen und hochdetaillierten Polygonmodellen glänzen. Ein weiteres Beispiel liefern Militärshooter: Es bedarf schon einiger Erfahrung, um die jüngste Springflut an Grünkittel-Games optisch auseinander halten zu können. Was aber die Realitätsnähe eigentlich ausmacht, scheint die Vorstellungskraft einiger Visionäre schlichtweg zu sprengen. Nicht nur bunte Bilder zählen, sondern vor allem die Animation kleiner Umgebungsdetails. „Die optische Höchstgrenze ist lange noch nicht erreicht", lässt uns Spiele-Guru Peter Molyneux dazu wissen. „Es gibt noch so viele Elemente in Spielen, die animiert werden müssen, und wir werden in Zukunft ganze Armeen von Grafikern und Animateuren benötigen." Damit ist klar: Für kleine kreative Spielestudios dürften bei dem Personalbedarf harte Zeiten anbrechen.

CHRISTOPH HOLOWATY

DESPERADOS 2

Cooper's Revenge

Desperados 2 bleibt zwar seinen Echtzeit-Taktik-Ursprüngen treu, wird aber im Vergleich zum Vorgänger actionreicher ausfallen: So schaltet die Ansicht regelmäßig in die Verfolgerperspektive, aus der Sie sich Schießereien mit anderen Gaunern liefern. Der Spieler verfolgt die Geschichte des Kopfgeldjägers Cooper, der zusammen mit seinen sechs Kumpanen loszieht. Sie lösen Missionen in Canyons, Geisterstädten, Indianerdörfern und Forts. Jeder Held verfügt über sechs individuelle Aktionen, von denen bis zu fünf im Voraus geplant werden können, etwa: durch den Fluss schwimmen, Sedativspritze erteilen, Handschellen anlegen. Der Entwickler verspricht dank zerstörbarer Umgebung außerdem filmreife Stunts. Mit einer Veröffentlichung vor Ende 2005 ist allerdings nicht zu rechnen.

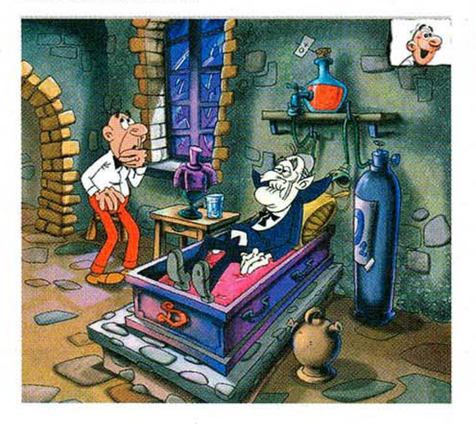




CLEVER & SMART

Comic-Kult interaktiv

Der Hamburger Publisher Crimson Cow (**The Westerner**) wird noch in diesem Jahr das Point&Click-Adventure rund um das spanische Comic-Duo Clever & Smart veröffentlichen. Ob die Originalsprecher der TV-Serie, Wolfgang Völz und Karl Dall, für die Lokalisierung verpflichtet werden können, steht indes noch nicht fest.





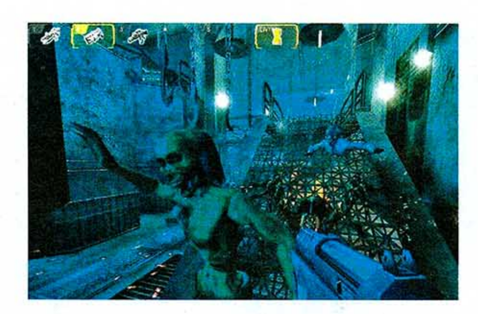
TOP SPIN

Xbox-Hit auch auf PC

Die Tennis-Simulation **Top Spin** erhielt weltweit Bestnoten und soll noch in diesem Jahr für den PC erscheinen. Genau wie das zwei Jahre alte **Virtua Tennis** besticht **Top Spin** durch eine einfache Steuerung und zahlreiche Minispielchen, in denen Sie etwa potenziellen Sponsoren beweisen müssen, dass Sie es in der Weltrangliste nach ganz oben schaffen.

PSYCHOTOXIC

Psychedelischer **Horror-Schocker!**

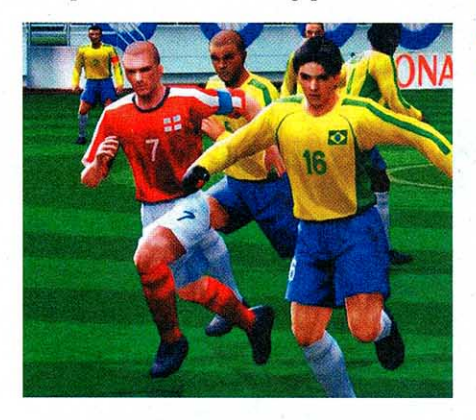


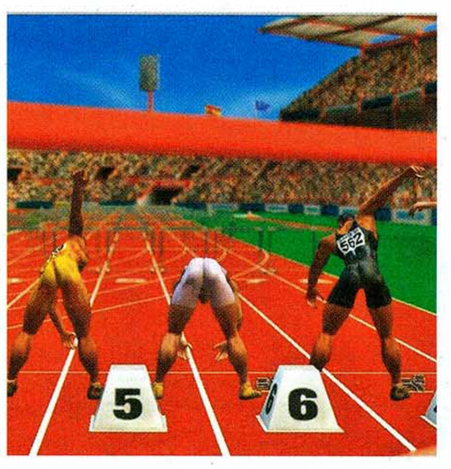
Nach mehreren Terminverschiebungen soll der Grusel-Shooter **Psychotoxic** nun am 20. August erscheinen. Sie schlüpfen in die Rolle von Angie Prophet – halb Engel, halb Mensch – und müssen den vierten Reiter der Apokalypse stoppen sowie das Ende der Welt abwenden. Vom schrägen Level-Design und den kniffligen Rätseleinlagen konnten wir uns bei einem Besuch des Entwicklerteams Nuclear Vision einen Eindruck verschaffen.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Nachfolger angekündigt!

Konamis Referenz-Kick geht in die vierte Runde und bietet allerlei Neuerungen. Neben einer noch realistischeren Ballphysik und einer schickeren Grafik wird **PES 4** 138 Vereins- und über 70 Nationalmannschaften mit sämtlichen Originaldaten bieten, darunter auch die Bundesliga. Außerdem sollen Schiedsrichter die Vorteilsregel noch konsequenter auslegen und nach Fouls sind sogar Rudelbildungen mit optionalen Tätlichkeiten geplant.





OLYMPIA 2004

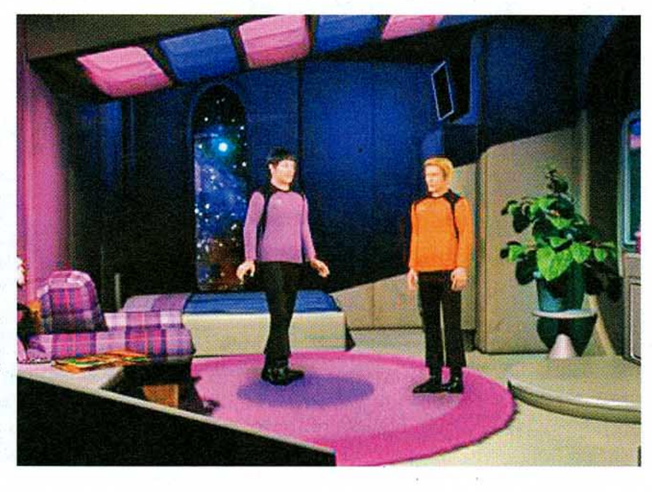
Dabei sein ist **alles!**

Pünktlich zum Start der Olympischen Spiele in Athen erscheint Mitte Juli mit **Olympia 2004** das offizielle Spiel zum Sportereignis des Jahres, entwickelt von Independent Arts (**Against Rome**). Wie beim legendären **Summer Games** bestreiten Sie Wettkämpfe in zehn Disziplinen, darunter Schwimmen, Schießen und Leichtathletik.

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE

Authentische **Filmumsetzung**

Pünktlich zum Kinostart von Michael „Bully" Herbigs (**Der Schuh des Manitu**) neuer Komödie am 22. Juli 2004 will Take 2 auch die PC-Umsetzung veröffentlichen. Für authentisches Flair sorgen Originalsprecher und -schauplätze; auch die Handlung des Adventures ist eng ans Kinovorbild angelehnt. **(T)Raumschiff Surprise** ist eine Persiflage auf Science-Fiction-Klassiker wie **Star Trek**.



Sudden Strike: letztes Add-on

Im September dieses Jahres soll der letzte Sudden-Strike-Teil auf Basis der bekannten 2D-Engine erscheinen. In Resource War geht es vor allem darum, verschiedene Fabriken einzunehmen, die den Besitzer beständig mit neuen Einheiten versorgen. Das Spiel ist erneut im Zweiten Weltkrieg angesiedelt.

Spider-Man 2: Kinderspiel

Activision hat zugegeben, dass es sich bei der PC-Version von Spider-Man 2 nicht um das auf der E3 vorgestellte Action-Adventure im GTA-Stil handelt – das erscheint ausschließlich auf Konsolen. PC-Spieler müssen unverständlicherweise mit einem kindgerechten Jump & Run vorlieb nehmen.

EA plant Stellenabbau

Branchenriese Electronic Arts plant angeblich die Streichung von 117 Stellen in der Niederlassung in Redwood, Kalifornien. Betroffen sind vor allem ehemalige Mitarbeiter von Maxis (Die Sims) und andere durch EA geschluckte Firmen.

John Woo verfilmt Rainbow Six

Das Hollywood-Studio Paramount verpflichtete John Woo (Paycheck, Im Körper des Feindes) für die Verfilmung von Tom Clancy's Rainbow Six. Details über die Besetzung oder einen möglichen Starttermin sind noch nicht bekannt.

Moto GP 3 angekündigt

Der dritte Teil der beliebten Motorsport-Simulation soll im dritten Quartal 2005 erscheinen. THQ wird das Spiel hierzulande unter dem Namen Moto GP: Ultimate Racing Technology 3 veröffentlichen.

Enter the Matrix

Auch wenn weder die Matrix-Fortsetzungen noch das dazugehörige Action-Adventure Enter the Matrix besonders gut bei den Fans ankamen, plant Atari einen weiteren Teil des Spiels. Ob dieser auf der Kino-Trilogie aufbauen wird, ist noch unklar.

Splinter Cell 3

Für die Netzwerk-Technik im dritten Splinter-Cell-Teil hat Ubisoft die Firma Quazal angeheuert. Diese liefert bereits Multiplayer-Komponenten für Firmen wie Eidos und soll nun auch bei Splinter Cell 3 für stabile Verbindungen und sauberen Sprechfunk sorgen.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Spaß im E-Krieg

Neulich stellte ich mir die Frage, was eigentlich ein Kriegsveteran denken würde, sähe er, wie wir uns etwa mit Medal of Honor: Allied Assault (dt.) vergnügen. Wenn wir Situationen zum Spaß nachspielen, die unsere Väter und Großväter vor sechzig Jahren real erlebten, das heißt genauer: erlitten. Folgende Überlegung keimte: Obwohl Kriegsspiele den Anspruch erheben, realistisch zu sein, sind sie das nicht. Ich tobe mich darin auf einem Abenteuerspielplatz aus, der die emotionale und menschliche Seite ignoriert. Ich sammle Medikits auf, wenn sich die Lebensenergie dem Ende zuneigt. Ich lade Spielstände, wenn es nötig ist. Das ist vermutlich sehr weit entfernt von dem, was wirklich geschah. Ich sehe auch kein Problem darin, falls Computerspieler irgendwann in fotorealistischer Qualität auf Nazijagd gehen sollten. Man wird in Kriegs-Shootern keine Freunde kennen lernen, um später auf dem Schlachtfeld ehrlich um ihr Leben zu bangen. Man wird auch nicht zufällig von einem Querschläger getroffen und danach wochenlang in Echtzeit in einem Lazarett dahinsiechen. Das Spiel wird sich stattdessen Mühe geben, mich in abenteuerliche Situationen zu stecken, mir realistische Überlebenschancen einzuräumen, eine spannende Geschichte zu erzählen und mir die Kugeln in 5.1-Sound um die Ohren zu feuern. Was ich sagen will: Egal wie groß die Menge an Realismus ist, die Ego-Shooter mit Kriegsthematik zukünftig vermitteln; die menschliche Seite wird unbeachtet bleiben, weil sie nicht ins Spaß-Konzept passt.

Wie unproblematisch dieser Grafik-Realismus ist, stellte kürzlich Gearbox-Designer John Antal fest, der den 78-jährigen D-Day-Veteranen Ed Peniche interviewte. Als Herr Peniche Brothers in Arms sah, sagte er nicht: „Wie könnt ihr es nur wagen, die Normandie nachzubauen?" Er sagte: „Sehr authentisch. Ich fühle mich, als wäre ich wieder in der Normandie." Seine Reaktion bestärkte mich in meiner Vermutung, dass Gewissensbisse beim Spielen von vermeintlich realistischen Kriegs-Shootern überzogen sind, solange wir uns keine Sensoren an die Stirn stöpseln, um Leid ernsthaft nachzufühlen. Und wie denken Sie darüber?

THOMAS WEISS

CATWOMAN

Spiel zum **Film**

Eine Woche vor dem Kinostart, also am 12. August, erscheint das gleichnamige Computerspiel: In **Catwoman** gehen Sie als maskierte Powerfrau im Katzenkostüm auf Rachefeldzug – und decken die Machenschaften eines Kosmetikkonzerns auf. Sie turnen und kämpfen sich durch sechs Filmareale, die in 42 Abschnitte unterteilt sind, darunter eine Fabrik, ein Landhaus und ein Juweliergeschäft. Per Knopfdruck verwandelt sich die Heldin in eine Wildkatze, die im Dunkeln sieht und dank ihres sechsten Sinnes die Aktionen der Gegner vorausahnen kann. Gekämpft wird mit Krallen und Peitsche aus der Verfolgerperspektive, gelegentlich gibt's auch das eine oder andere Schalterrätsel zu lösen. Im Gegensatz zu den meisten Filmumsetzungen macht **Catwoman** dank ansehnlicher Grafik und charismatischer Hauptdarstellerin einen sehr guten Eindruck.

RUNAWAY 2

Die Odyssee **geht weiter**



Wenn alles gut läuft, steht **Runaway 2** bereits Ende des Jahres in den Läden. Die spanischen Pendulo Studios besinnen sich dabei auf die Stärken des Vorgängers und behalten sowohl die komfortable Maussteuerung als auch die detaillierten 2D-Hintergründe bei. Vor Letzteren bewegen sich wieder einmal vorgerenderte 3D-Charaktere, die diesmal allerdings wesentlich erwachsener daherkommen. Auch die Story wird nach Aussagen der Entwickler spannender und überrascht mit noch mehr Wendungen. Besonders erfreulich: Die Spielzeit soll deutlich steigen.

TRACKMANIA SUNRISE

Zweite Runde für Funracer

Eine sichtbar verbesserte Grafik, schnellere Kurse und rasante Sportwagen von Lamborghini und Co. verspricht das französische Entwicklerstudio Nadeo für das **Trackmania**-Add-on **Sunrise**, das im Herbst dieses Jahres als eigenständiges Spiel für 30 Euro erscheinen soll. Fans von flotten Mehrspieler-Rasereien dürfen sich zudem auf eine Vielzahl neuer Online-Modi freuen.



Doom-3-Multiplayer rasant

Multiplayer-Profi Citizen hatte kürzlich die Möglichkeit, den Mehrspieler-Modus von Doom 3 anzutesten. Laut seinem Bericht laufen die Matches ähnlich rasant ab wie in anderen Titeln von id Software. Er nannte unter anderem die Fachbegriffe Strafe Jumping und Air Control, die auf einen sehr schnellen Spielablauf hindeuten.

Spiel zu Dirty Harry

Gerüchten zufolge plant Warner Bros. eine Spielumsetzung, die auf den Kultfilmen der Dirty-Harry-Reihe basiert. Angeblich haben bereits zwei Entwicklerstudios Interesse angemeldet und entsprechende Konzepte vorgelegt. Bislang wurde das Gerücht weder offiziell bestätigt noch dementiert.

Molyneux holt Diablo-Designer

Die beiden Brüder Chris und Ron Miller waren in der Vergangenheit als Produzenten für Starcraft, Diablo und Warcraft tätig – jetzt hocken sie in Großbritannien im Lionhead-Gebäude und arbeiten für Peter Molyneux, der derzeit Black & White 2 und The Movies betreut.

Ubisoft erfolgreich

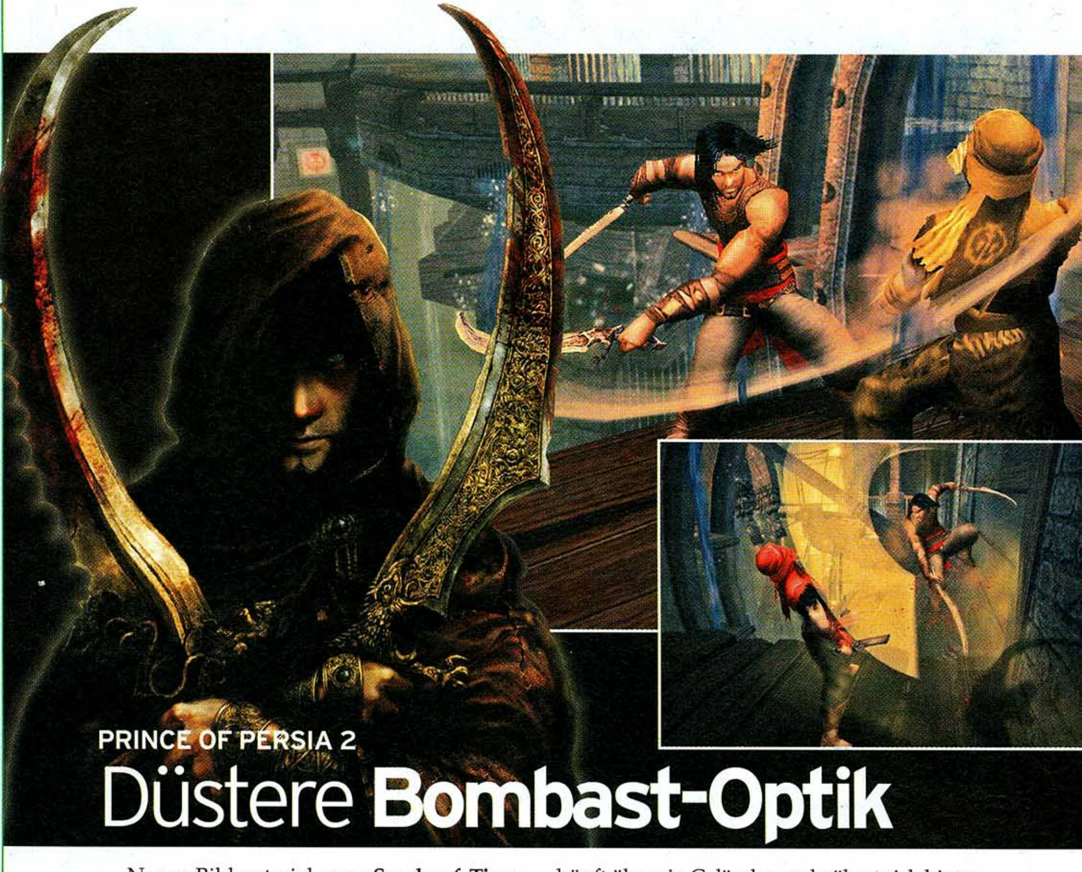
Aus dem Finanzbericht von Ubisoft zum Geschäftsjahr 2003/2004 geht hervor, dass der Umsatz um 22,5 Prozent auf insgesamt 508 Millionen Euro angestiegen ist. Für das nächste Geschäftsjahr rechnet der Publisher mit einem Wachstum von 10 Prozent – dank Titeln wie Prince of Persia 2 und Splinter Cell 3. Bald soll zudem ein weiteres großes Spiel angekündigt werden.

Vermutliche Valve-Hacker gefasst

Laut Valve-Sprecher Doug Lombardi konnten mehrere verdächtige Hacker und Datenklauer gefasst werden. Vor einigen Monaten gab es einen Einbruch ins Netzwerk der Firma, der Source-Code zu Half-Life 2 wurde gestohlen. Lombardi dankt vor allem der Spielergemeinde, deren viele Hinweise bei der Suche hilfreich waren.

Duke Nukem Forever

3D-Realms-Boss George Broussard hat im offiziellen Forum mal wieder neue Details zum Entwicklungsstand von Duke Nukem Forever verraten. So sei das Spiel „noch lange nicht fertig" und eine „kurzfristige Veröffentlichung auf keinen Fall absehbar".



PRINCE OF PERSIA 2

Düstere **Bombast-Optik**

Neues Bildmaterial zum **Sands of Time**-Nachfolger präsentiert eindrucksvoll den Image-Wandel des Prinzen: Der wirbelt nun mit zwei Schwertern herum, statt nur einen Dolch zu schwingen wie im Vorgänger. Außerdem illustriert ein Bild den neuen Schleich- und Überraschungsangriff des Helden: Er hüpft über ein Geländer und nähert sich hinterrücks dem nichts ahnenden Gegner. Besonders deutlich zeigen die Screenshots den im Vergleich zum Vorgänger düsteren Grafik-Stil: Strahlende Tempelanlagen weichen dunklen Geisterschiffen und Verliesen im Mittelalter-Stil. Termin: Ende des Jahres.

NEOCRON: BEYOND DOME OF YORK

Größer, schöner, besser

Im Add-on **Beyond Dome of York** wird das MMORPG **Neocron** um die gleichnamige Metropole erweitert und erhält eine optische Frischzellenkur. Wettereffekte, flüssigere Animationen und neue Texturen peppen das Spiel auf. Außerdem wählen Sie aus neuen Berufen und dringen etwa als Hacker in feindliche Systeme ein. Details wie Nachtclubs mit Stripperinnen sorgen für noch mehr Endzeit-Feeling. In Kürze soll der Beta-Test starten.



GTA SAN ANDREAS

Grafik-Details enthüllt

In der letzten Ausgabe haben Sie über spielerische Neuerungen von **San Andreas** gelesen, jetzt gab Rockstar Details zur Optik bekannt. Der Entwickler spricht von Echtzeit-Reflexionen auf Vehikeln, Schatteneffekten mit Radial-Lightning sowie einer Physik-Engine, die auf dem Ragdoll-Verfahren basiert. Morbides Beispiel: Wird eine Figur von einem Wagen angefahren, so stürzt sie physikalisch korrekt über die Straße.





STARSHIP TROOPERS

Neue Beweisfotos

Entwickler Strangelite veröffentlicht neue Bilder und Informationen zum Ego-Shooter **Starship Troopers**: So spielt der Titel 50 Jahre nach dem Film, Waffen und Rüstungen der Spieler sind weitaus fortschrittlicher als im Kinovorbild. Drei Kampagnen soll es geben, jede davon erzählt eine eigene Geschichte. Bislang trägt die Grafik-Engine den Arbeitstitel The Editor. Und das kann sie: Normal-Maps erzeugen Tiefenwirkung auf Texturen, eine Physik-Engine berücksichtigt Aspekte wie Windstärke und Schwerkraft und sämtliche Schatten bewegen sich dynamisch im Sonnenlicht. Die Käferplage beginnt 2005.

PC GAMES HARDWARE

PC-Tuning

Ab sofort ist das 52 Seiten starke Sonderheft von **PC Games Hardware** rund um das Thema PC-Tuning erhältlich. Darin finden Sie Tests, Tipps und Insider-Informationen für mehr Systemleistung und -stabilität. Beleuchtet werden Grafikkarten, Mainboards, Prozessoren, Monitore und Eingabegeräte. Außerdem erfahren Sie Tricks im Umgang mit Windows XP.

Drei Heft-CDs enthalten alle wichtigen Programme und Treiber.



LARRY 8

Angespielt

Teil 8 der **Larry**-Serie nimmt von seinen Adventure-Wurzeln Abstand: Der Spieler besteht überwiegend Minispiele mit Fokus auf Reaktionsschnelle. Da drücken Sie dann beispielsweise im richtigen Augenblick eine Taste, um alkoholische Getränke für Larrys Angebetete zu mixen. Das ist zwar nicht übermäßig anspruchsvoll, aber witzig. Ein anderes Mal führen Sie erfundene Handy-Gespräche, deren Qualität variiert – je nachdem wie gut Sie im Geschicklichkeitsspiel abschneiden. Auf diese Art entstehen amüsante Diskussionen mit dem anderen Geschlecht. Im Oktober dürfen Sie losbaggern.

WORLD OF WARCRAFT

Spieler kämpfen gegen **Spieler**

Der Beta-Test von **World of Warcraft** ist in eine neue Phase eingetreten: Derzeit prüft Blizzard das PvP-System (Spieler gegen Spieler). Das Konzept sieht vor, dass sich Allianz- und Horde-Figuren gegenseitig auf die Mütze geben, sprich: Menschen, Elfen, Zwerge und Gnome kämpfen gemeinsam gegen Orks, Trolle, Tauren und die Untoten – genauso wie im Echtzeit-Strategiespiel. Dieser Abschnitt des Beta-Tests markiert ein wichtiges Kapitel in der Entwicklung des Online-Rollenspiels, da lange Zeit nicht klar war, ob der Titel überhaupt Spieler-gegen-Spieler-Schlachten zulassen würde.

Die 10 **bislang schwierigsten Spiele**

1 OP. FLASHPOINT



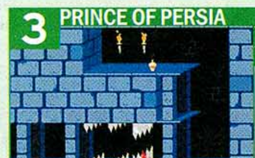
Jahr: 2001
Genre: Taktik-Shooter
Der tote Hammer
Begrenzte Speicher-Möglichkeit, beängstigender Realismus – **Operation Flashpoint** bestraft Fehler rigoros mit dem Exitus. Das Add-on **Red Hammer** ist sogar noch schwieriger.

2 COMMANDOS



Jahr: 1998
Genre: Echtzeit-Taktik
Vier Freunde müsst ihr sein ...
Der Urvater der Echtzeit-Taktik gibt sich ebenso innovativ wie knackig schwer. Ohne einen ausgeklügelten Schlachtplan ist kaum eine der verzwickten Missionen zu gewinnen.

3 PRINCE OF PERSIA



Jahr: 1990
Genre: Actionspiel
Der Frustrationsklassiker
Viele Leser erinnern sich mit gemischten Gefühlen an das Ur-**Prince of Persia**: Für die damalige Zeit brillante Animationen, dafür unmenschlich schwierige Hüpfeinlagen.

4 I-WAR 2



Jahr: 2001
Genre: Sci-Fi-Action
Kompliziert im Weltraum
Die Programmierer versuchten, den Raumflug realistisch umzusetzen, aber er ist nur eines geworden: verdammt schwierig zu steuern. Ohne Joystick folgt unweigerlich der Drehwurm.

5 CHAOS STRIKES BACK



Jahr: 1989
Genre: Rollenspiel
Das härteste Rollenspiel aller Zeiten
Den Endgegner Lord Chaos im **Dungeon Master**-Add-on besiegt zu haben, kann man sich auch heute noch ohne weiteres in seinen Nachruf schreiben lassen.

6 SUDDEN STRIKE



Jahr: 2001
Genre: Echtzeit-Taktik
Sudden Death
Sudden Strike begrenzte als eines der ersten Echtzeit-Taktikspiele das Truppenlimit. Basis- und Einheitenbau fehlen zudem völlig – und damit auch die Hoffnung auf Nachschub.

7 GP LEGENDS



Jahr: 1998
Genre: Renn-Simulation
Frustrierend realistisch
Grand Prix Legends ist auch nur für ebensolche zu empfehlen: Jeder noch so kleine Fahrfehler bringt den Wagen zum Schlittern – das Aus folgt schneller, als man „Game Over" sagen kann.

8 Z



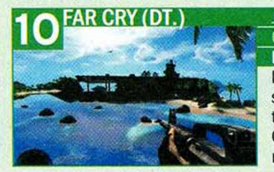
Jahr: 1996
Genre: Echtzeit-Strategie
Echtzeit-Hektik
Z ist so schwer wie der Titel kurz: Ab der Hälfte der Missionen wünscht man sich eine dritte Hand, dazu ein Gehirn, das Multitasking besser beherrscht als Windows XP.

9 JAGGED ALLIANCE 2



Jahr: 1999
Genre: Runden-Strategie
Der bessere Söldner-Titel
Die Möglichkeit, uneingeschränkt Spielstände zu laden und zu speichern, ist mindestens genauso wichtig wie Munition fürs umfangreiche Waffenarsenal.

10 FAR CRY (DT.)



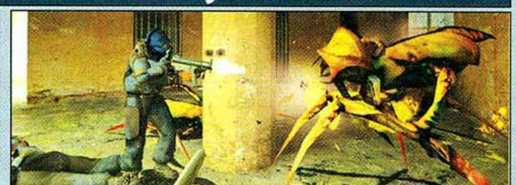
Jahr: 2004
Genre: Ego-Shooter
Die neue Härte
Den Beweis, dass auch heute noch schwierige Titel für den Massenmarkt taugen, liefert **Far Cry (dt.)**. Selbst mit Quick-Save eine echte Herausforderung, vor allem in späteren Missionen.

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 22) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen

1



HALF-LIFE 2 Laut Gabe Newell plant Valve derzeit, das fertige **Half-Life 2** im August an Publisher Vivendi zu übergeben. Sollte dieser Plan eingehalten werden, dürfte das Spiel spätestens Ende September im Handel erhältlich sein.

2



GTA: SAN ANDREAS Take 2 nennt als genauen Veröffentlichungstermin für die PlayStation-2-Fassung von **GTA: San Andreas** den 22. Oktober. Die PC-Portierung ist noch nicht angekündigt.

3



SHELLSHOCK: NAM '67 Aufgrund einer von Eidos ausgemachten Schwäche des Spielemarktes wird **Shellshock: Nam '67** – wenngleich veröffentlichungsreif – erst im September erscheinen.

Top 3 Aufsteiger

1



SPLINTER CELL 3 Der dritte Teil um den schleichenden Agenten Sam Fisher knackt diesen Monat die Top 10. Speziell die Grafik soll dieses Mal stark verbessert werden, außerdem darf man sich auf neue, spektakuläre Moves freuen.

2



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Der Nachfolger von **Allied Assault (dt.)** konzentriert sich auf die Konflikte der Japaner und der Amerikaner im Zweiten Weltkrieg. Der Titel steigt um 10 Plätze.

3



VAMIRE 2: BLOODLINES Der Mix aus Rollenspiel, Action-Adventure und Schleich-Shooter auf Basis der **Half-Life 2**-Engine lässt auf einen düsteren **Deus Ex**-Konkurrenten hoffen.

Top 3 Absteiger

1



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 Die ersten Bilder von **Knights of the Old Republic 2** verheißen keine herausragenden Veränderungen zum ersten Teil. Die Fan-Gemeinde hofft wieder auf eine packende Atmosphäre.

2



DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE Die Sommerschwäche der Siedler setzt sich auch diesen Monat fort. Der Strategie-Titel aus Deutschland fällt diesmal sogar aus den Top 20.

3



FINAL FANTASY 11 Der elfte Teil der beliebten Konsolen-Rollenspielserie hat noch immer keinen Release-Termin für Europa. Kein Wunder, dass die Begeisterung für das Rollenspiel langsam nachlässt.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Sommer 2004 06/04
2 (2)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	3. Quartal 2004 06/04
3 (4)	▲	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	N. n. b. -
4 (3)	▼	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte 2005 06/04
5 (-)	-	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	N. n. b. 07/04
6 (9)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA L.A.	November 2004 06/04
7 (6)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Ende 2004 06/04
8 (10)	▲	**Call of Duty Add-on** Ego-Shooter	Activision Gray Matter	Ende 2004 -
9 (8)	▼	**Die Sims 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Maxis	Herbst 2004 07/2004
10 (23)	▲	**Splinter Cell 3** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft Montreal	Dezember 2004 -
11 (7)	▼	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	N. n. b. -
12 (22)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA L.A.	September 2004 10/03
13 (17)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	N. n. b. -
14 (-)	-	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Anfang 2005 06/04
15 (-)	-	**Driver 3** Action-Adventure	Atari Reflections	3. Quartal 2004 05/04
16 (31)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	4. Quartal 2004 05/04
17 (33)	▲	**Counter-Strike 1.7** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	N. n. b. -
18 (21)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	November 2004 Vorschau ab S. 80
19 (11)	▼	**Star Wars: Knights of the Old Republic 2** Rollenspiel	Activision Obsidian	Februar 2005 07/04
20 (25)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
21 (13)	▼	**Die Siedler: Das Erbe der Könige** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	Dezember 2004 05/04
22 (24)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	N. n. b. -
23 (18)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	N. n. b. -
24 (19)	▼	**FIFA 2005** Fußballsimulation	Electronic Arts EA Sports	Herbst 2004 -
25 (-)	NEU	**Brothers in Arms** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	4. Quartal 2004 Vorschau ab S. 36
26 (20)	▼	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	N.n.b. -
27 (26)	▼	**Spellforce: Breath of Winter** Action-Adventure	Jowood Phenomic Game	Erhältlich Test auf S. 92
28 (27)	▼	**Star Wars: Battlefront** Multiplayer-Shooter	Lucas Arts Pandemic Studios	3. Quartal 2004 03/04
29 (16)	▼	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	USA: Erhältlich -
30 (24)	▼	**Colin McRae Rally 5** Rally-Simulation	Codemasters Codemasters	4. Quartal 2004 -
31 (43)	▲	**Warhammer 40.000: Dawn of War** Echtzeit-Strategie	THQ Relic	3. Quartal 2004 07/04
32 (-)	NEU	**Rome: Total War** Echtzeit-Strategie	Activision Creative Assembly	N. n. b. -
33 (-)	NEU	**D-Day** Echtzeit-Taktik	Poinsoft Monte Christo	28. Juli 2004 Vorschau ab S. 48
34 (39)	▼	**Pirates (Neuauflage)** Action-Adventure	Atari Firaxis	2004 -
35 (-)	NEU	**Rollercoaster Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Atari Chris Sawyer	4. Quartal 2004 -
36 (26)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead Studios	2005 06/04
37 (38)	▲	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Taktik	CDV Nival Interactive	2005 -
38 (-)	NEU	**Empire Earth 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Mad Doc Software	2. Quartal 2005 -
39 (-)	NEU	**Silent Hill 4: The Room** Action-Adventure	Konami Konami	3. Quartal 2004 -
40 (-)	NEU	**Fußballmanager 2005** Wirtschafts-Simulation	EA EA Sports	N. n. b N. n. b.
41 (37)	▼	**Dungeon Lords** Rollenspiel	Crimson Cow Heuristic Park	19. August 2004 03/04
42 (-)	NEU	**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** Adventure	Vivendi Universal Sierra	3. Quartal 2004 -
43 (-)	NEU	**Ghost Recon 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm Entertainment	November 2004 -
44 (-)	NEU	**Joint Operations** Multiplayer-Shooter	Electronic Arts Novalogic	Erhältlich Test ab S. 104
45 (-)	NEU	**FEAR** Ego-Shooter	Vivendi Universal Monolith	2005 07/2004
46 (-)	NEU	**NHL 2005** Eishockey-Simulation	Electronic Arts EA Sports	4. Quartal 2004 -
47 (-)	NEU	**Worms: Forts under Siege** Multiplayer-Shooter	Sega Europe Team 17	4. Quartal 2004 -
48 (47)	▼	**SWAT: Global Strike Team** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Sierra	N. n. b. N. n. b.
49 (50)	▲	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Deep Silver Reality Pump Studios	4. Quartal 2004 -
50 (44)	▼	**Everquest 2** Online-Rollenspiel	Ubisoft Sony	3. Quartal 2004 -

NEU! FRITZ!Card DSL SL USB
DSL für nur € 89,-

NEU! FRITZ!Card DSL SL
DSL für nur € 79,-

FRITZ! BY AVM

NEU! FRITZ!Card DSL v2.0
DSL & ISDN für nur € 99,-

FRITZ!Card DSL USB
DSL & ISDN für nur € 109,-

FRITZ! DSL

FRITZ!Card DSL Familie

- DSL-Modem für PCI und USB-Anschluss
- Wahlweise mit und ohne ISDN-Funktion
- Internet Firewall für besseren Schutz
- NEU! FRITZ!webProtect zum Schutz vor ungewollten Datenverbindungen
- DSL-Geschwindigkeit bis zu 8 Mbit/s
- IP Traffic Shaping für agileres Surfen
- Vollständige DSL-Verbindungsdiagnose
- Software-Updates kostenfrei erhältlich
- 5 Jahre Herstellergarantie von AVM



Die Vier für Sturm & Abwehr

Anpfiff für FRITZ!Card DSL. Offensiv mit Firewall und mehr.

Mit AVMs Vierer-Auswahl bei FRITZ!Card DSL punkten Sie bei Ihrer DSL-Begegnung: Temporeich bei Download und Ping, dribbelstark mit IP Traffic Shaping sowie sicherer bei der Abwehr gegnerischer Hacker und Würmer durch Firewall.

Weitere Treffer des 1. F!C DSL: Mit Zeit- und Volumenzähler bleibt der aktuelle Punktestand immer im Blick. Bei Unterbrechung, etwa nach einem Verbindungsfoul, hilft die umfassende DSL-Diagnose schnell wieder auf die Beine.

Die FRITZ!Card DSL Mannschaft ist top aufgestellt: laufstarke PCI-Einsteckkarte, wendiges USB-Gerät, und als Libero mit ISDN-Controller inklusive. Kein Wunder also, dass der Erstligist bereits über viele Herausforderer siegte.

Fan geworden? FRITZ!Card DSL Produkte treffen Sie überall im guten Computer-Fachhandel, bei Media Markt, Saturn, MakroMarkt-Filialen, Karstadt oder Vobis.

Mehr Informationen, News und kostenfreie Software-Updates bekommen Sie beim Trainer unter www.avm.de/FRITZdsl

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...



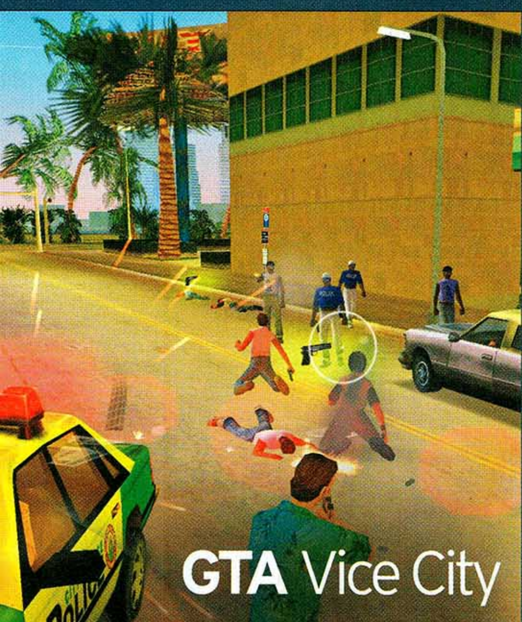
AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts



Jetzt abstimmen per SMS (Seite 24) oder unter www.pcgames.de!



GTA Vice City

Die immensen spielerischen Möglichkeiten, die gigantische Spiele-Welt und die damit verbundene Langzeitmotivation haben GTA: Vice City mittlerweile zu einem echten Klassiker gemacht. Kein Wunder also, dass der Titel diesen Monat am Thron von Far Cry (dt.) rüttelt. Entscheiden Sie, ob der Champion nächsten Monat fällt!

ABSTEIGER DES MONATS



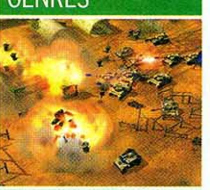
In der letzten Ausgabe noch der Chartbreaker des Monats, nun der steile Absturz aus den Top 10. Das famose Unreal Tournament 2004 (dt.) fällt um sieben Plätze. Für ein Comeback in die Top 5 können nur Sie sorgen!

DAUERBRENNER DES MONATS



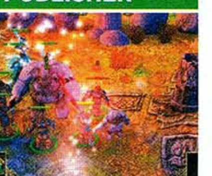
In den beiden Jahren seit der Veröffentlichung hat sich Warcraft 3 nicht zuletzt wegen des vorbildlichen Supports eine treue Fan-Gemeinde aufgebaut. Kein Wunder, dass es unter den zehn beliebtesten steht.

BELIEBTESTE GENRES



Während die Dominanz der Shooter durch die Stimmverluste von Call of Duty, Battlefield Vietnam und UT 2004 (dt.) leidet, können C&C Generäle und Warcraft 3 deutlich zulegen. Folgt nächsten Monat die Wachablösung?

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Mit Electronic Arts, Vivendi und Take 2 teilen sich dieses Mal drei Publisher die Top-Position mit je vier Titeln. Neu im Bunde ist Jowood mit zwei Neueinsteigern: Söldner und Spellforce: The Order of Dawn.

TOP 10 DEUTSCHLAND — SATURN

Quelle:

1. CODENAME: PANZERS
2. HARRY POTTER & DER GEFANGENE VON ASKABAN
3. SÖLDNER: SECRET WARS
4. THIEF: DEADLY SHADOWS
5. DTM RACE DRIVER 2
6. EURO 2004
7. FAR CRY (DT.)
8. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
9. BATTLEFIELD VIETNAM
10. SACRED

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
2. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT
3. CIVILIZATION 3
4. RISE OF NATIONS
5. CITY OF HEROES
6. CIVILIZATION 3: CONQUESTS EXPANSION PACK
7. THIEF 3: DEADLY SHADOWS
8. NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK
9. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
10. CALL OF DUTY

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	Far Cry (dt.)	Crytek Studios / Ubisoft	05/04 / 92	
2	(6)	▲	GTA Vice City	Rockstar / Take 2	07/03 / 91	
3	(7)	▲	C&C Generäle: Die Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	10/03 / 90	
4	(2)	▼	Call of Duty	Infinity Ward / Activision	12/03 / 86	
5	(3)	▼	Battlefield Vietnam	Digital Illusions / Electronic Arts	05/04 / 87	
6	(5)	▼	Gothic 2/ Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / 90	
7	(10)	▲	Need for Speed: Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 / 86	
8	(11)	▲	Warcraft 3/ Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / 92	
9	(8)	▼	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	- / -
10	(9)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
11	(4)	▼	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Epic/Digital Extremes / Atari	05/04 / 89	
12	(12)	–	Diablo 2/Blizzard Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
13	(14)	▲	Sacred	Ascaron / Take 2	04/04 / 85	
14	(15)	▲	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 / 92	
15	(18)	▲	DTM Race Driver 2	Codemasters / Codemasters	06/04 / 90	- / -
16	(24)	▲	Max Payne 2	Remedy / Take 2	12/03 / 89	
17	(13)	▼	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft Montreal / Ubisoft	05/04 / 90	
18	(16)	▼	Mafia	Illusion Softworks / Take 2	10/02 / 89	
19	(20)	▲	Gothic	Piranha Bytes / Phenomedia	04/01 / 85	- / -
20	(-)	NEU	Söldner: Secret Wars	Wings Simulations / Jowood	08/04 / 73	- / -
21	(-)	NEU	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft	11/99 / 85	
22	(23)	▲	Half-Life (dt.)	Valve / Vivendi Universal	12/98 / 91	
23	(-)	NEU	Morrowind/Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 / 91	
24	(-)	NEU	Spellforce: The Order of Dawn	Phenomic / Jowood	01/04 / 90	
25	(21)	▼	X2: Die Bedrohung	Egosoft / Koch Media	03/04 / 82	- / -

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Heiße Sommerpreise

PC Games sucht auch in diesem Monat Deutschlands beste Spielekenner:

Nutzen Sie Ihre Chance auf Superpreise im Wert von über 5.000 Euro!



Intel

1x Pentium 4 Extreme Edition Pack

Wert: 1.200 Euro

Das Zocker-Bündel aus Pentium-4-Extreme-Edition-Prozessor mit 3,4 GHz und Intel-Mainboard mit dem brandneuen 925X-Chipsatz unterstützt DDR2-Speicher und die neuen PCI-Express-Grafikkarten.

Sapphire



2x Radeon X800 Pro

Wert: je 499 Euro



Mit der Radeon X800 Pro gewinnen Sie eine Platine mit dem derzeit neusten und schnellsten Grafikprozessor aus dem Hause Ati. So sind Sie bestens für kommende Topspiele wie **Half-Life 2** & Co. gerüstet. Weitere Informationen finden Sie unter www.sapphiretech.com!

Nokia

5x N-Gage QD Pack

Wert: je 400 Euro

Das N-Gage QD Pack beinhaltet neben dem Spiele-Handy drei aktuelle Toptitel sowie einen N-Gage-Schwimmsessel, ein Body-Board und ein N-Gage-Wist-Band für die Spiele-Cartridges.



Shuttle

2x Barebone SB75G2VP

Wert: je 350 Euro

Der Aluminium-Mini-PC eignet sich auch für die neueste Pentium-4-Generation mit Prescott-Kern – dank Silent-X-Netzteil und ICE-Heatpipe-Kühlung ist der SB75G2VP ein echter Leisetreter.



So machen Sie mit

Senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **PCG 17** an eine der folgenden Telefonnummern:

Deutschland	**81114 (€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900-101010 (€ 0,60/SMS)**
Schweiz	**724 44 (sfr 0,70/SMS)**

Anschließend erhalten Sie fünf leicht zu beantwortende Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Ein Beispiel: **Welches historische Ereignis steht im Mittelpunkt von Brothers in Arms?**

a Pearl Harbor
b D-Day
c Brücke von Arnheim

Schicken Sie nun eine SMS mit dem Inhalt **PCG 17 x** an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung (in diesem Fall **PCG 17 b**). Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS und so weiter. Zum Abschluss des Quiz erhalten Sie eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Mitmachen ist ganz einfach:

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen. Oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC-Games-Leser Charts
(Seite 18)



PCG 18 SPIELENAME
Beispiel: PCG 18 GTA Vice City

PC Games Most Wanted
(Seite 16)



PCG 19 SPIELENAME
Beispiel: PCG 19 Doom 3

Die SMS senden Sie an die entsprechende Telefonnummer:

Deutschland	81114 (€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900-101010 (€ 0,60/SMS)
Schweiz	724 44 (sfr 0,70/SMS)

Kein Handy zur Hand? Dann rufen Sie einfach an:

Deutschland	0190-658 651 (€ 0,41/Min.)
Schweiz	0901-210 212 (sfr 0,50/Min.)

Alle Einsendungen oder Anrufe nehmen an der Verlosung teil.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Teilnahmebedingungen für alle SMS-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2004

Gewinnspiel

Arena Wars

PC Games macht's möglich: Schon jetzt können Sie das temporeiche Echtzeit-Strategiespiel (Vorschau auf Seite 54) Probe spielen – die Demo finden Sie sowohl auf CD als auch auf DVD. Anlässlich der bevorstehenden Veröffentlichung verlosen wir in Zusammenarbeit mit Take 2 und dem Hannoveraner Entwicklerstudio Exdream einen bestens ausgestatteten PC, mit dem Sie nicht nur für **Arena Wars** bestens gerüstet sind. Die attraktiven Gewinne im Überblick:

Hauptpreis:

1x Arena-Wars-High-End-PC

Wert: je 3.000 Euro



FEATURES:
- AMD Athlon 64 3400+
- Nvidia-Grafikkarte mit NV-40-Chip
- 1 GByte Hauptspeicher
- 12-GByte-Festplatte
- 48fach-DVD-Brenner
- Creative-Audigy-2-Soundkarte

1x Webcam
1x Headset
1x **Arena Wars** (handsigniert von den Entwicklern)

Platz 2-5:

je 1x Arena Wars
(handsigniert von den Entwicklern) plus Webcam und Headset

Platz 6-10:



je 1x Arena Wars

Und so funktioniert's:
Installieren und starten Sie die **Arena Wars**-Demo; im Hauptmenü wählen Sie den Singleplayer-Modus und anschließend die Option „PC-Games-Wettbewerb". Ihre Aufgabe: Besiegen Sie den „Vernichter". Sobald Sie's geschafft haben, speichern Sie Ihre Runde als Replay ab (einfach in der anschließenden Abrechnung den entsprechenden Button betätigen). Die wenige Kilobyte große Replay-Datei senden Sie an

info@exdream.com oder **arenawars@pcgames.de**

Bitte vergessen Sie nicht Ihren Namen, Ihre Anschrift und Ihre E-Mail-Adresse. Unter allen Einsendern werden die genannten Preise verlost.

Teilnahmebedingungen:
- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausbezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2004.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

MAINBOARDS

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	57,-
A7V600-X	S, L, sA	A-KT600	D	64,-
A7N8X-X	S, L	A-nForce2	D	69,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	94,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775-i925X	D2	289,-
K8V SE Deluxe	S, GL, F, sA	478-K8T800	D+	119,-
P4PE-X/TE	S, L	478-845PE	D	61,-
P4P800E Deluxe	S, L, F, sA, R	478-865PE	D	114,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	56,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A-KT600	D	79,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	72,-
K8T Neo-FSR	S, GL, sA	478-K8T800	D	119,-
848P Neo-V	S, L	478-848P	D	64,-
865PE Neo2-V	S, L	478-865PE	D	84,-
865PE Neo2-PFS	S, GL	478-865PE	D	94,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F,sA	478-865PE	D	114,-

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A-741	D	41,-
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	D	43,-
GE Pro-M2	µATX, S, V, L	478-650GX	D	39,-
P4i65GV	µATX, S, V, L	478-865GV	D	57,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7N400E-L	S, L	A-nForce2	D	62,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A-nForce2	D	109,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL	775-i865PE	D	104,-
8I915P-G	S, GL	775-i915P	D	129,-
8ANXP-D	S, GL, F, sA	775-i925X	D2	239,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

ABIT		Sockel-Chip	RAM	€
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	97,-
AN7	S, L, F, sA	A-nForce2	D	104,-
KV8-MAX3	S, GL, F, R	754-K8T800	D	149,-
IV7-MAX3	S, GL, sA	478-875P	D+	189,-

SHUTTLE		Sockel-Chip	RAM	€
AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	49,-
AN50R	S, GL, F, sA	754-nF3-150	D	129,-
AV49PN	S, L, R	478-PT800	D	52,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
BIOSTAR M7NCD	S, L	A-nForce2	D	52,-
BIOSTAR P4TSP-D2	S, L	478-848P	D	64,-
ELITEGROUP K7S7AG+CR	S, V, L	A-746	D	39,-
EPOX EP-8KRAI	S, L, sA	A-KT600	D	62,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	92,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-PT875	D+	174,-
VIA MII12000NE inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 MHZ CPU	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	209,-
VIA TC6000E inkl. VIA EDEN 600 MHZ CPU	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	214,-

CPU

Tagespreise!

3,0 GHz Pentium® 4

INTEL® Sockel 775 CPU

- 3,0 GHz, FSB 800
- „Prescott"
- 1 MB Level 2 Cache
- in-a-box, inkl. CPU-Lüfter

NEUE TECHNOLOGIE !



259,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,8	189,-	194,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8A	179,-	189,-
P4 (So478)	800	512	3,0	224,-	234,-
P4 (So478)	800	512	3,2	274,-	289,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	3,2	289,- L	299,-
P4 (So478)	800	512	3,4	414,- L	424,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	2,8		219,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,0		259,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,2		329,-
P4 (So775) Prescott	800	1.024	3,4		499,-

AMD			GHz	tray	PIB
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	77,-	86,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	129,-	154,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	139,-	159,- L
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	64,-	69,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	69,-	78,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	87,-	97,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	104,-	124,-
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	189,-	199,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	184,-	199,-
Athlon™ 64 3000+		Cla.	2,0	199,-	229,-
Athlon™ 64 3200+		Cla.	2,0	269,-	289,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	399,-	434,-
Athlon™ 64 3400+		Newc.	2,4	414,-	434,- L
Athlon™ 64 3700+		Cla.	2,4		779,-
Athlon™ 64 3500+ (So939)			2,2		549,-
Athlon™ 64 3800+ (So939)			2,4		799,-

DDR-RAM

Tagespreise!

512 MB	COR*	COR	GEI*	GEI	KIN*	KIN	BUF*	BUF	SAM	INF	PNY	MDT
DDR266-CL2,5		102,-				91,-		88,-			90,-	
DDR266-CL2						92,-			104,-	100,-		86,-
DDR333-CL2,5		100,-		97,-	100,-	90,-	96,-	86,-	102,-	98,-	88,-	84,-
DDR333-233		140,-										
DDR333-222	198,-	188,-			134,-	124,-						
DDR400-CL3	109,-	104,-					100,-	90,-				
DDR400-333	150,-	140,-			104,-	94,-			106,-	102,-	92,-	
DDR400-CL2,5	114,-	109,-	114,-	104,-		114,-	110,-	100,-				88,-
DDR400-233	160,-	150,-	152,-	142,-								
DDR400-232	207,-	197,-			170,-	160,-						
DDR400-222		199,-										
DDR433-C2,5			159,-	149,-	170,-	160,-						
DDR433-233			163,-	153,-								
DDR466-344	160,-	150,-			188,-	178,-	130,-	120,-				
DDR466-CL2,5			170,-	160,-								
DDR500-344	169,-	159,-			197,-	187,-						
DDR533-CL3							190,-	180,-				
DDR533-344			190,-		206,-	196,-						
DDR550-344		219,-	195,-									

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GeIL / SAM= SAMSUNG * = Doppelpack für Dual Channel

GRAFIKKARTEN

PCI Express

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX57128D	TV-out, DVI	128-DD / GF PCX5750	169,-
NX59128D	TV-out, DVI	128-DD / GF PCX5900	249,-

MSI		MB / Chip	€
X600XT-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. X600 XT	239,-

AGP

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	64,-
V9570/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	129,-
V9570/TD	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	159,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	389,-
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9200SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
A9600XT/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
AX800 Pro/TD	TV-out, DVI	256-DD / Rad. X800 Pro	499,-

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600 Pro	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600 Pro	149,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9800LE	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800LE	189,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800XT	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	379,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	189,-
FX Ultra/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	189,-
FX Ultra/980 XP	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700U	199,-
FX Ultra/980 Pro	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	214,-
FX Ultra/1100 XT GS	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/1600 XP GS	TV-out	256-DD / GF FX5900U	329,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	184,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	469,-
RX9800Pro-TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	229,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8855DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5500	79,-
SP8836LE-DT	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700LE	124,-
SP8836DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5700	149,-

GIGABYTE NX59128D

PCI Express Grafikkarte

- NVIDIA® GeForce™ PCX 5900
- 128 MB DDR-RAM
- PCIe 16x
- VGA, DVI, TV-Out
- retail

NEUE TECHNOLOGIE !

GIGABYTE

249,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	119,-
9600XT U.E. retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	209,-
9600XT Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800XT U.E.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	549,-

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-V	TV-out	128-DD / GF FX5200	64,-
FX5200-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	66,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	189,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A360 LE TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700LE	129,-
A360 Ultra TDH	TV-out, DVI	128-DD /	169,-
A350 XT TDH	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	189,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R96128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,-
N59X128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

Diverse		MB / Chip	€
ABIT FX5200 DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	66,-
ABIT R9600XT	TV-out, DVI	256-DD / GF FX9600XT	189,-
MATROX Mill. G550	DVI	32-DD / G550	94,-
MATROX Mill. P650	2x DVI	64-DD / P650	149,-
PNY FX5900XT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	189,-
PNY 580XGL	2x VGA	64-DD / Q4 580 XGL	279,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
Soundkarte 1024	PCI	9,-
CREATIVE SB Live Player 5.1	PCI	24,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	27,-
TERRATEC Aureon Sky	PCI	79,-

Soundboxen	Typ	€
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
CREATIVE MegaWorks THX550	5.1	279,-
HERCULES XPS 510 Classic	5.1	44,-
TERRATEC HomeArena TXR 665	5.1	89,-
LOGITECH X-620	6.1	89,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.1	PCI	ISDN	64,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL 2.0	PCI	DSL	79,-
FRITZ!Card ISDN	PCMCIA	ISDN	174,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
ISDN 128 Adapter	PCI	ISDN	27,-
ADSL Router	Router	DSL	34,-
ACER 56 Surf III	PCI	analog	34,-
ACER 128 Surf	PCI	ISDN	39,-
DEVOLO ML 56K	PCI	analog	27,-
D-LINK DI-604	Router	DSL	34,-
D-LINK DI-304	Router	DSL	139,-
NETGEAR RP614	Router	DSL	39,-
NETGEAR FVS318	Router	DSL	134,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511GR	54	PCI	54,-
WG511T	108	PCMCIA	69,-
WGR614	54	Router	89,-
WGT624	108	Router	119,-
WG602	54	Access Point	96,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
D-LINK DI624	108	DSL-Gateway	119,-
D-LINK DWL-G650	108	PCMCIA	59,-
D-LINK DWL-G520	108	PCI	69,-
D-LINK DWL-2100AP	108	Access Point	114,-
ASUS WL-138G	54	PCI	34,-
ASUS WL-500G	54	Access Point	94,-
ASUS WL-100G	54	PCMCIA	49,-
BUFFALO WLA-PCIG54-3	54	PCI	84,-
BUFFALO WLI-CBG54A-3	54	PCMCIA	59,-
BUFFALO WLI-USB54-3	54	USB	99,-
BUFFALO WLA-G54C	54	Access Point	99,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	52,-
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	61,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	72,-
6Y120L0	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	82,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
7Y250P0	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	189,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	239,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	59,-
SP0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	62,-
SP0812N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	64,-
SV1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	82,-
SP1213N	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SV1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 5.400	87,-
SP1604N	U-133	160	9 / 2.048 / 7.200	89,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	62,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8.192 / 7.200	194,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST380011A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	69,-
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	92,-
ST3160023A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	119,-

HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L060V2	U-100	60	9 / 2.048 / 7.200	56,-
IC35L120V2	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	84,-
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	62,-
HDS722516	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	92,-
HDS722525	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	174,-

S-ATA

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	199,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	139,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	214,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	77,-
6Y120M0	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	209,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3120026AS	120	9 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3160023AS	160	9 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3200822AS	200	9 / 8.192 / 7.200	139,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP812C	80	9 / 8.192 / 7.200	72,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	94,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-

HITACHI	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722525	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
HDS722526	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-

DVD-RECORDER

1,0 GB DDR2-533

CORSAIR ValueSelect RAM

- 2x 512 MB Kit
- 240-Pin DIMM
- 533 MHz Speichertakt
- PC2-4200



339,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	TOSHIBA SD-R6372 Slim	139,-	
4/ 4/ 8x	NEC ND-5500A Slim	149,-	
4/ 8/ 12x	BENQ DW-822A	92,-	94,-
4/ 8/ 12x	LG GSA-4082B	89,-	99,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A	82,-	
4/ 8/ 12x	NEC ND-2510A * grau oder schwarz	104,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107	97,-	
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A schwarz	82,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107 schwarz	97,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-A07XLA		109,-
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-A07XLA schwarz		109,-
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR K14 * Slim	149,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A		129,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58G-A	87,-	92,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58E *	99,-	
4/12/ 16x	PLEXTOR PX-712A	169,- L	179,-
8/16/ 16x	AOPEN DUW1608A *		139,- L

* brennt 2,4x Double Layer DVDs

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-
XaserIII V2000A *	silber	Midi	--	179,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	89,-
XaserIII VM3000	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	99,-
LANFire Alu *	silber	Midi	--	119,-

* inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	44,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
AOPEN H500A	grau	Midi	300 W	72,-
AOPEN H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	49,-
LIAN LI PC-60	Aluminium	Midi	--	139,-
LIAN LI PC-70	Aluminium	Big	--	219,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	schwarz	Midi	--	47,-
B031	grau	Midi	300 W	69,-
B031	schwarz	Midi	300 W	69,-

Barebones

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
SK41G	A	KM266	169,-
SS51GH	478	651	169,-
SB75G2	478	875P	334,-
SN85G4V2	754	nForce3	329,-

Diverse	Sockel	Chip	€
AOPEN XC Cube EZ65	478	865G	229,-
ELITEGROUP EZ-B. D1V7-2	A	KM400	139,-
MSI Hermes 845GV	478	845GV	159,-
MSI Hermes 651-P	478	651	164,-
MSI Mega 651	478	651	229,-

Die Produkte in dieser Anzeige stellen nur eine kleine Auswahl unseres umfassenden Sortiments aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment dar. Weitere Produkte finden Sie unter: www.alternate.de

GAMES

ASUS P5AD2 Premium

Sockel 775 Mainboard

- INTEL® i925X, FSB 800
- 4x DDR2-RAM
- U-133 RAID, S-ATA RAID
- 2x PCIe, 3x PCI
- USB 2.0, FireWire 800
- Gigabit-LAN, WLAN
- 8-Kanal Sound



289,-

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Breed	32,-
Conan	49,-
Dead Man´s Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Fluch der Karibik	44,-
Freedom Fighters	19,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Prince of Persia	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3 Krieg der Maschinen	47,-
Thief: Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Joint Operations	44,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Port Royale 2	44,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Need for Speed Underground	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
CSI Dark Motives	28,-
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	49,-
Sacred	47,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
Standard	PS/2	6,-
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	17,-
CREATIVE WL Desktop 6000	USB	49,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
MS WL Opt. Desktop Elite	PS/2 u. USB	89,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive	PS/2 u. USB	99,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-
SINKOM K-easy	PS/2	24,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2	3,-
CHERRY M-5000	PS/2 u. USB	17,-
CREATIVE Notebook Optical	USB	17,-
GYRATION CL Ultra Mouse	USB	99,-
LOGITECH MX510 Optical	PS/2 u. USB	47,- L
SAITEK Notebook Wireless Opt.	USB	24,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-
TERRATEC Mystify Mamba	USB	37,-

Joysticks & Co.	Typ	€
LOGITECH Attack 3	Joystick	24,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	32,-
LOGITECH WM Force 3D	Joystick	59,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	14,-
LOGITECH MOMO Racing Force	Lenkrad	124,-
LOGITECH Formula GP	Lenkrad	42,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,- L
SAITEK R440	Lenkrad	74,- L

Headsets		€
LOGITECH HS 30 Premium	USB	49,-
PLANTRONICS .Audio 90		34,-
SENNHEISER PC 150		74,-
SHARKOON Gaming GHS1		24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		44,-

Zubehör		€
NATPAQ T-Paq 2.0	braun	84,-
NATPAQ T-Paq 2.0	silber	84,-

SYSTEME

Notebooks	€
ECS ELITEGROUP A535 AMD Duron 850 MHz, 14,1" TFT, 128 MB, 20 GB, CD-RW	649,-
MAXDATA ECO 3150X Celeron 2,6 GHz, 15,1" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	899,-
ASUS M6700N Pentium-M 1,4 GHz, 15,4" TFT, 512 MB, 40 GB, Combo, WLAN	1.389,-
TOSHIBA Satelite Pro M30 Pentium-M 1,4 GHz, 15,4" TFT, 512 MB, 40 GB, Combo, WLAN, XP Pro	1.449,-

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM	269,-
PC Celeron 2400 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
PC Athlon XP 2800+ 2400+, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, 8x DVD±R/±RW	729,-
PC Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD-ROM, 8x DVD±R/±RW	829,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

01805-905040*

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009



FAMILIÄRE ATMOSPHÄRE Die Hochschule liegt auf dem Gelände einer ehemaligen Husarenkaserne – vom Lernfabriken-Flair staatlicher Hochschulen ist am Campus Seilersee nichts zu spüren.

GRUPPENTHERAPIE Selbst das Audimax der BiTS wirkt zierlich im Vergleich zu staatlichen Hochschulen – selten wird in Hörsälen mit über 20 Studenten gelehrt.

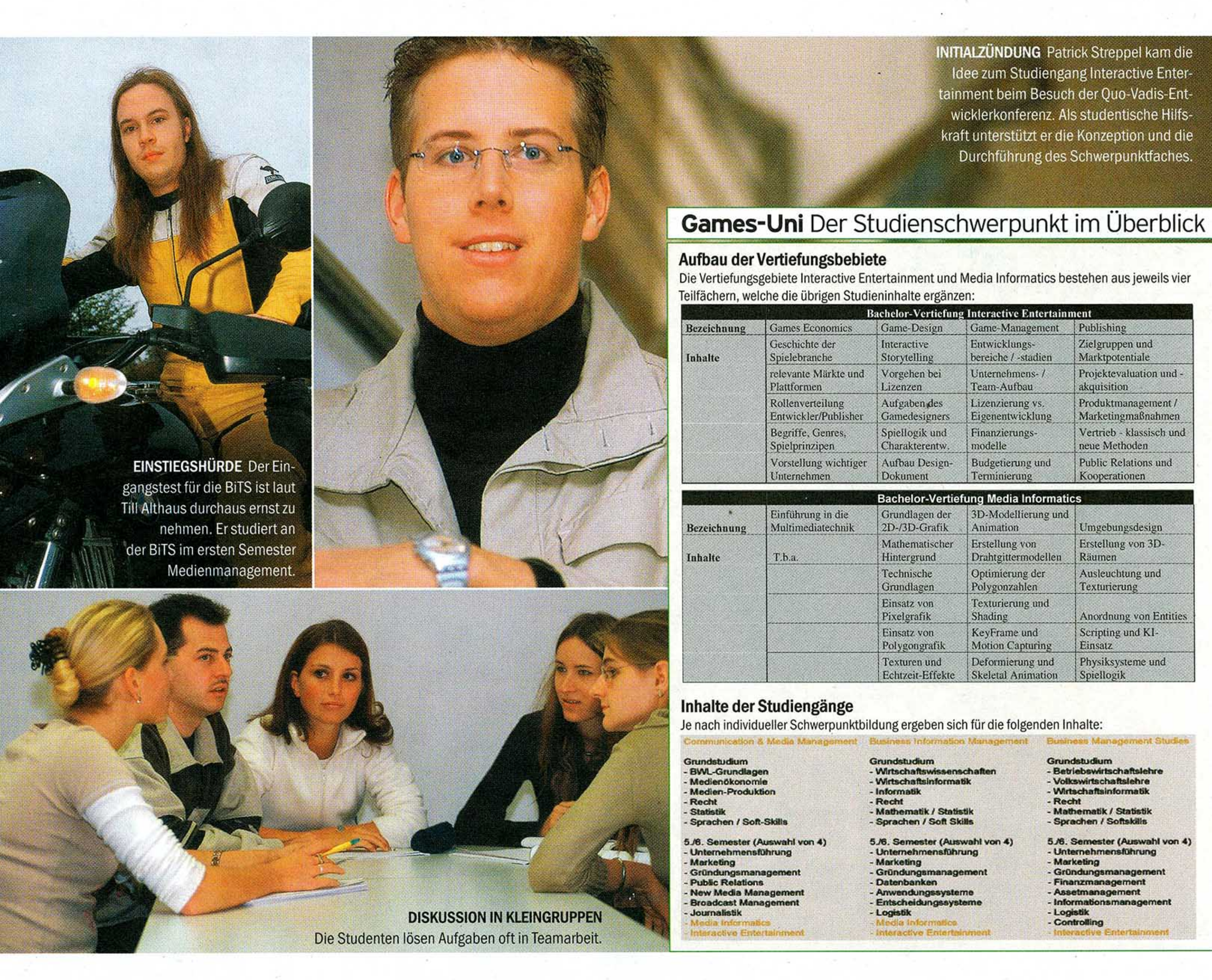
Hogwarts für Gamer

Kann man Spiele studieren? Man kann: Die private Fachhochschule BiTS in Iserlohn wird ab nächstem Wintersemester erstmals den Studienschwerpunkt Interactive Entertainment anbieten.

Sie hat schon fast das Flair der Zaubererschule Hogwarts aus **Harry Potter**: Die private Fachhochschule BiTS (Business & Information Technology School) in Iserlohn ist auf dem Gelände einer ehemaligen Husarenkaserne untergebracht, die bis 1992 von der britischen Armee als Militärhospital genutzt wurde. Die Lage am Seilersee verspricht Studenten-Idylle: Das Gelände mit altem Baumbestand und Parklandschaft beherbergt einen Reitstall, eine Turnhalle, ein Internat, Frei- und Hallenbad und einen Ruderclub. Ab dem nächsten Wintersemester bietet die BiTS als erste Hochschule in Deutschland den Studienschwerpunkt Interactive Entertainment an. Dieser Schwerpunkt ist eines von vier Themen, die in den staatlich anerkannten Bachelor-Studiengang Communication & Media Management, Business Information Management und Business Management Studies gewählt werden können. Als Dozenten für Interactive Entertainment konnte die BiTS renommierte Größen des Spielegeschäfts, wie zum Beispiel **Sacred**-Chef-Designer Dr. Michael Bhatty von Ascaron, gewinnen.

Studentische Eigeninitiative

Die Idee, an der BiTS den Spiele-Studiengang anzubieten, stammt von einem Studenten selbst. Patrick Streppel gehört zu den Infizierten der Computerunterhaltung. Der 21-Jährige, zunächst mit einem C64 aufgewachsen, zählt sich bereits seit 1993 zur Gruppe der Hardcore-Spieler und verschlang seitdem jede verfügbare Fachliteratur über Computer- und Videospiele. Initialzündung war für Streppel der Besuch eines Treffens deutscher Spiele-Entwickler. „Aus der Diskussion der Spiele-Entwickler wurde mir klar, dass es der Branche an qualifiziertem Nachwuchs mangels Ausbildungsmöglichkeiten fehlt", sagt Streppel. Im Gegensatz zu den staatlich nicht als Hochschulabschluss anerkannten Ausbildungsangeboten im Bereich Spiele liegt der Vorteil der BiTS darin, dass die Absolventen als Bachelor of Science abschließen und daher mit einer breiten Wissensbasis antreten. Der Lehrplan für Interactive Enter-



INITIALZÜNDUNG Patrick Streppel kam die Idee zum Studiengang Interactive Entertainment beim Besuch der Quo-Vadis-Entwicklerkonferenz. Als studentische Hilfskraft unterstützt er die Konzeption und die Durchführung des Schwerpunktfaches.

EINSTIEGSHÜRDE Der Eingangstest für die BiTS ist laut Till Althaus durchaus ernst zu nehmen. Er studiert an der BiTS im ersten Semester Medienmanagement.

DISKUSSION IN KLEINGRUPPEN
Die Studenten lösen Aufgaben oft in Teamarbeit.

Games-Uni Der Studienschwerpunkt im Überblick

Aufbau der Vertiefungsbebiete

Die Vertiefungsgebiete Interactive Entertainment und Media Informatics bestehen aus jeweils vier Teilfächern, welche die übrigen Studieninhalte ergänzen:

	Bachelor-Vertiefung Interactive Entertainment			
Bezeichnung	Games Economics	Game-Design	Game-Management	Publishing
Inhalte	Geschichte der Spielebranche	Interactive Storytelling	Entwicklungs-bereiche / -stadien	Zielgruppen und Marktpotentiale
	relevante Märkte und Plattformen	Vorgehen bei Lizenzen	Unternehmens- / Team-Aufbau	Projektevaluation und -akquisition
	Rollenverteilung Entwickler/Publisher	Aufgaben des Gamedesigners	Lizenzierung vs. Eigenentwicklung	Produktmanagement / Marketingmaßnahmen
	Begriffe, Genres, Spielprinzipen	Spiellogik und Charakterentw.	Finanzierungs-modelle	Vertrieb - klassisch und neue Methoden
	Vorstellung wichtiger Unternehmen	Aufbau Design-Dokument	Budgetierung und Terminierung	Public Relations und Kooperationen

	Bachelor-Vertiefung Media Informatics			
Bezeichnung	Einführung in die Multimediatechnik	Grundlagen der 2D-/3D-Grafik	3D-Modellierung und Animation	Umgebungsdesign
Inhalte	T.b.a.	Mathematischer Hintergrund	Erstellung von Drahtgittermodellen	Erstellung von 3D-Räumen
		Technische Grundlagen	Optimierung der Polygonzahlen	Ausleuchtung und Texturierung
		Einsatz von Pixelgrafik	Texturierung und Shading	Anordnung von Entities
		Einsatz von Polygongrafik	KeyFrame und Motion Capturing	Scripting und KI-Einsatz
		Texturen und Echtzeit-Effekte	Deformierung und Skeletal Animation	Physiksysteme und Spiellogik

Inhalte der Studiengänge

Je nach individueller Schwerpunktbildung ergeben sich für die folgenden Inhalte:

Communication & Media Management	Business Information Management	Business Management Studies
Grundstudium	**Grundstudium**	**Grundstudium**
- BWL-Grundlagen	- Wirtschaftswissenschaften	- Betriebswirtschaftslehre
- Medienökonomie	- Wirtschaftsinformatik	- Volkswirtschaftslehre
- Medien-Produktion	- Informatik	- Wirtschaftsinformatik
- Recht	- Recht	- Recht
- Statistik	- Mathematik / Statistik	- Mathematik / Statistik
- Sprachen / Soft-Skills	- Sprachen / Soft Skills	- Sprachen / Softskills
5./6. Semester (Auswahl von 4)	**5./6. Semester (Auswahl von 4)**	**5./6. Semester (Auswahl von 4)**
- Unternehmensführung	- Unternehmensführung	- Unternehmensführung
- Marketing	- Marketing	- Marketing
- Gründungsmanagement	- Gründungsmanagement	- Gründungsmanagement
- Public Relations	- Datenbanken	- Finanzmanagement
- New Media Management	- Anwendungssysteme	- Assetmanagement
- Broadcast Management	- Entscheidungssysteme	- Informationsmanagement
- Journalistik	- Logistik	- Logistik
- Media Informatics	- Media Informatics	- Controlling
- Interactive Entertainment	- Interactive Entertainment	- Interactive Entertainment

tainment hat es währenddessen in sich: Von Problemstellungen bei der Entwicklung bis hin zum Marketing werden alle Facetten des Spielegeschäfts abgedeckt.

Familiäres Ambiente

Bei einem Rundgang über das Campusgelände am Seilersee können wir uns davon überzeugen, dass die BiTS kaum das Flair der üblichen Lernfabriken hat, in denen die Studenten zu Hunderten in Hörsäle gepresst werden und Professoren kaum mehr in Sichtweite sind. „Der Vorteil der BiTS liegt darin, dass ich alle Studenten mit Namen kenne und persönlichen Kontakt habe", erklärt Professor Georg Friedrich Schade. „Dazu kommen eine ungezwungene Atmosphäre und eine Vielzahl von möglichen Freizeitaktivitäten." Die Studentenschaft soll zur Eigenverantwortung erzogen werden – wer will, kann bei der Studentenzeitung **BiTSLicht**, beim FH-eigenen Studentenradio oder aber in anderen Bereichen wie dem PR- oder Gründungsressort mitmischen. „Wir wollen unsere Studenten zu unternehmerischem Denken anregen", erklärt BiTS-Präsident Dietrich Walther. „Das Ziel der BiTS ist es, die Studieninhalte durch effizientes Management in einer sehr kurzen Zeit mit hohem Praxisbezug zu vermitteln. Es ist klar, dass man Betriebswirtschaftslehre ohne Kenntnis einer Gewinn- und Verlustrechnung nicht versteht. Aber unternehmerische Schlüsse kann man nur mit internationaler Lebenserfahrung daraus ziehen." Eine gewisse Reiselustigkeit wird dabei von den Studenten erwartet – ein Auslandssemester in einer Partner-Uni und entsprechende Praktika sind von vornherein vorgesehen. Die Zulassung zum Studium erhält jedoch nicht jeder Joystick-Junkie. Neben der Allgemeinen Hochschulreife und einem Bewerbungsgespräch ist zudem ein Eingangstest fällig. „Dieser Test ist durchaus ernst zu nehmen", erinnert sich Till Althaus, der im ersten Semester Medienmanagement studiert. „Die reine Prüfungszeit dauert von 8 bis 16 Uhr." Zusätzlich kommen auf den Studenten Studiengebühren von rund 3.300 Euro pro Semester zu, allerdings können gegebenenfalls Stipendien vermittelt werden. Wer sich für die Studiengänge interessiert, wendet sich direkt an die BiTS oder markiert sich den 3. Juli rot im Kalender: An diesem Termin findet ein Infotag statt, an dem die BiTS einen Überblick über die Studiengänge gibt.

CHRISTOPH HOLOWATY

Kontakt

BiTS – Business and Information Technology School GmbH
Staatlich anerkannte Private Hochschule
Reiterweg 26b
D-58636 Iserlohn
Telefon +49 (0) 2371/776 - 0
Fax +49 (0) 2372/776 - 503
E-Mail info@bits-iserlohn.de
Web-Site www.bits-iserlohn.de

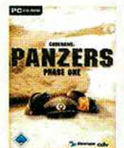
Es geht auch billig

Wer sagt denn, dass man für Computerspiele ein halbes Vermögen ausgeben muss? PC Games zeigt Ihnen, **wie Sie auch für weniger Geld eine Menge Spielspaß bekommen.**

Aktuelle und gefragte Computerspiele **im großen Preisvergleich**

Wo gibt es die billigsten Computerspiele Deutschlands? PC Games hat für Sie genau hingeschaut!

















ANBIETER/SPIEL (DV)/ PREIS IN €	RAILROAD TYCOON 3	CODENAME PANZERS	HARRY POTTER 3	THIEF: DEADLY SHADOWS	SÖLDNER	DTM RACE DRIVER 2	BATTLEFIELD VIETNAM	TRACKMANIA	MAFIA	SYBERIA 2
Ebay*	4,99	35,50	33,-	36,99	32,20	38,90	15,90	28,38	6,49	39,97
Amazon.de	5,-	44,99	44,-	44,-	39,-	44,99	39,99	29,99	10,-	43,99
Einzelhandel**	19,95	44,-	44,-	44,-	39,99	42,99	39,-	34,99	14,99	44,-
Fachhandel***	19,99	44,99	49,99	44,99	44,99	44,95	47,95	39,99	14,99	49,99
Versandhandel****	17,90	46,50	49,85	45,50	39,90	41,85	39,85	33,90	9,85	44,90

* Neuware; günstigste, abgeschlossene Auktion zzgl. Versandkosten. Händler mit exorbitant hohen Versandkosten fanden keine Berücksichtigung
** Versandhandel = günstigstes Angebot von Okaysoft, Ebgames, Gameworld zzgl. Versandkosten.
*** Fachhandel = günstigsten Angebot von PC Fun und Games Garden
**** Einzelhandel = günstigstes Angebot von Karstadt, Media Markt, Saturn

Welche Spiele Ihr sauer verdientes Geld wert sind, verrät Ihnen PC Games in jeder Ausgabe aufs Neue. Manchmal erscheinen in einem Monat aber auch gleich mehrere Top-Titel, die man unbedingt haben muss. Und das ist dann mitunter kein ganz so billiges Vergnügen mehr.

Wir haben für Sie genau hingeschaut und verglichen: Wo in Deutschland sind nigelnagelneue Spiele am günstigsten? Vielleicht bei Media Markt, Saturn und Co.? Oder bei spezialisierten Game-Stores wie PC Fun oder Games Garden? Weit gefehlt! Auch Online-Versandhändler wie Amazon.de

Battlefield Vietnam ist für 15,90 Euro zu haben - das entspricht einer Ersparnis von über 60 Prozent!

oder Okaysoft.de verschicken nicht immer die preiswertesten Spiele der Republik. Der überraschende Gewinner heißt: Ebay! Das Online-Auktionshaus hat nicht nur alte Kühlschränke, schmucke Herrenarmbanduhren oder antike Töpfe von Omis Dachboden im Angebot, sondern auch Unmengen an gebrauchten und original verpackten Computer- und Videospielen. Gar so viele, dass Ebay denen eine eigene Rubrik spendiert

Spiele bis zu 60% billiger!

Wir haben in ganz Deutschland nach den günstigsten Preisen von zehn populären Spielen gefahndet – in Kaufhäusern, in Fachmärkten, bei Versendern und bei Ebay. Das Verblüffende: Alle Titel kamen beim On-

Wussten Sie schon, dass ...

- ... Ebay im September 1995 gegründet wurde und weltweit über 105 Millionen registrierte Nutzer hat, die in über 50.000 Rubriken Handel betreiben?
- ... es Ebay in 28 Ländern gibt?
- ... weltweit ständig mehr als 25 Millionen Artikel angeboten und täglich 3,5 Millionen neue eingestellt werden?
- ... man bei Ebay neben herkömmlichen Auktionen auch Waren zum Festpreis kaufen und verkaufen kann und diese Transaktionen 28% des Handelsvolumens ausmachen?
- ... das Einkaufen bei Ebay kostenlos ist? Geringe Einstellgebühren zwischen 0,25 und 4,80 Euro sowie eine Verkaufsprovision von zwei bis fünf Prozent zahlt nur der Verkäufer.

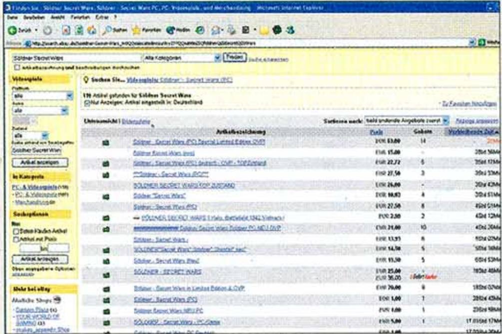
Kaufen und Verkaufen bei Ebay: So funktioniert es!

Schritt für Schritt zum Ebay-Profi: Wir zeigen Ihnen, wie Sie selbst auf dem weltweit größten Marktplatz handeln, und verraten Ihnen obendrein ein paar geldwerte Tipps & Tricks.

Käufer



1. Schritt
Zunächst müssen Sie wissen, wonach Sie überhaupt suchen. Entweder stöbern Sie auf eigene Faust durch die einzelnen Kategorien (zum Beispiel „PC- und Videospiele") oder Sie geben ein Suchwort in der Cockpit-Leiste ein. Das machen wir auch in unserem Beispiel, da wir das PC-Spiel **Söldner** finden wollen.



2. Schritt
Nach wenigen Augenblicken spuckt Ebay alle Ergebnisse, sortiert nach Angebotsende, aus. Angezeigt werden sowohl normale Auktionen als auch Angebote zum Festpreis. Per Mausklick können Sie diese zusätzlich sortieren und auch nach dem Preis ordnen, um die billigste Offerte ausfindig zu machen.



3. Schritt
Und schon poppt ein unschlagbares Angebot auf unserem Monitor auf: Ein original verpacktes **Söldner - Secret Wars** für 34,99 Euro. Mit einem Klick auf den „Sofort Kaufen"-Button haben Sie ein erstklassiges Schnäppchen gemacht - herzlichen Glückwunsch!

Verkäufer



1. Schritt
Wichtig ist, die Ware in der richtigen Kategorie anzubieten. Wer sucht beispielsweise ein **Battlefield 1942** unter Xbox-Sportspielen? Optional können Sie auch in mehreren Kategorien gleichzeitig einstellen. Dadurch erhöhen sich allerdings auch die Gebühren.



2. Schritt
Anschließend geht es daran, das Verkaufsformular auszufüllen. Die Präsentation Ihrer Artikel ist das A und O! Achten Sie auf eine ausführliche Beschreibung und bebildern Sie diese. Ein Bild ist kostenlos, weitere können gratis per HTML-Code eingefügt werden. Vergessen Sie auch nicht, die Versandkosten und Zahlungsmöglichkeiten anzugeben.



3. Schritt
Haben Sie sich die Vorschau Ihres Angebots angeschaut und für gut befunden, ist Ihr Artikel wenige Augenblicke später für alle Ebay-Mitglieder verfügbar und sowohl in der jeweiligen Rubrik als auch per Suchwort zu finden.

3 Top-Tipps für Käufer

1. Leider treiben sich auch im Internet eine Menge schwarze Schafe herum. Deswegen sollten Sie zum einen haargenau durchlesen, was Sie ersteigern und in welchem Zustand sich der Artikel befindet. Unabdingbar ist auch ein Blick ins Verkäuferprofil des Anbieters per Klick auf dessen Namen. Hat dieser überwiegend negative Bewertungen, sollten Sie von einem Geschäft Abstand nehmen.

2. Zahlungen per Vorkasse sind auf Ebay gängige Praxis - stellen aber auch ein hohes Risiko dar. Bestehen Sie deshalb gerade bei höheren Beträgen oder Auktionatoren mit fragwürdigem Profil auf einer Bezahlung per Nachnahme oder nutzen Sie den Treuhand-Service von Ebay.

3. Bieten Sie niemals in geraden Beträgen: Da die meisten Ebayer in 50-Cent-Schritten bieten, können Sie diesen mit krummen Beträgen und Erhöhungsschritten (zum Beispiel 0,54 Euro) ein Schnippchen schlagen.

3 Top-Tipps für Verkäufer

1. Wer etwas bei Ebay verkaufen möchte, zahlt Gebühren. Je höher der Startpreis, desto teurer wird's. Stellen Sie deshalb besonders gefragte Waren wie topaktuelle Spiele ruhig zum Spottpreis von 1,- Euro ein. Hierfür berechnet Ebay nur 25 Cent. Trifft Ihre Ware auf Nachfrage, steigt der Preis durch die zu erwartende hohe Zahl von Angeboten ohnehin in realistische Regionen.

2. Nachtschwärmer oder Frühaufsteher? Glückwunsch! Die Mehrzahl der Bevölkerung jedoch nicht. Deswegen stellen Sie Ihre Artikel nie so ein, dass sie mitten in der Nacht oder Sonntag früh um halb sieben enden. Der ideale Zeitpunkt für ein Auktionsende liegt zwischen 18 und 22 Uhr - gerade am Wochenende.

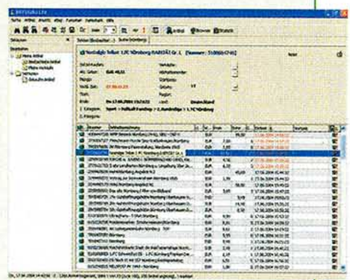
3. Nehmen Sie nach Abschluss einer Auktion möglichst schnell Kontakt mit dem Käufer auf. Das sorgt für eine schnelle Kaufabwicklung und garantiert Ihnen eine positive Bewertung.

Die besten **Ebay-Tools**

Die sind der Hammer! Mit unseren Auktionstools geht Ihnen kein Schnäppchen mehr durch die Lappen.

Baylalaika

Eine außerordentlich nützliche Artikelverwaltung für Ebay. Besonders praktisch ist der integrierte BayAlarm, der Sie keine Auktion mehr verpassen lässt.



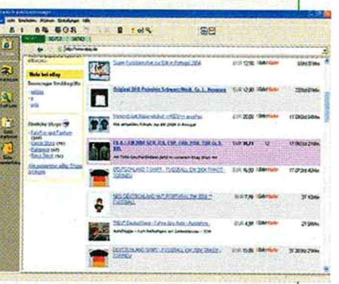
Baywatcher Pro

Der Baywatcher integriert sich in die Ebay-Oberfläche und erlaubt Ihnen, den Stand ausgewählter Auktionen regelmäßig abzufragen. Praktisch: die im Vergleich zu Ebay komfortablere Suchfunktion.



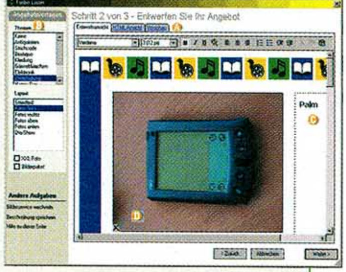
E-Watch

Ein leistungsfähiges Programm zur Überwachung und Verwaltung von ausgewählten Auktionen mit praktischer Erinnerungsfunktion.



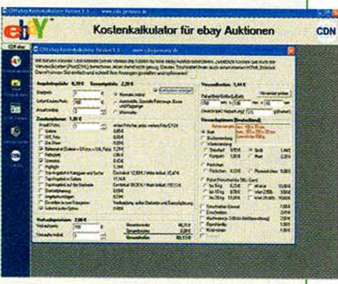
Ebay-Turbo-Lister

Dieses offizielle Ebay-Programm vereinfacht das Offline-Einstellen von Artikeln dank mitgeliefertem HTML-Editor und vielen Extras. Info: www.ebay.de/turbo_lister



Kostenkalkulator

Mit diesem nützlichen Tool können Sie im Voraus die Kosten für eine Auktion berechnen. Außerdem werden Ihnen die zu erwartenden Versandkosten angezeigt.



Weitere Top-Tools auf DVD:

4MyAuction
Brauchbares Programm zur Verwaltung eigener Auktionen in tabellarischer Form.

BayCalculator
Berechnet ähnlich wie der Kostenkalkulator anfallende Gebühren und Provisionen.

BayOrganizer
Hilfreiche Software zur Abwicklung von Auktionen. Druckt automatisch Rechnungen aus.

Baywotch Light
Speichert alle Auktionen in einer lokalen Datenbank inklusive Beschreibung und Bildern.

line-Auktionär zum attraktivsten Preis unter den virtuellen Hammer. Natürlich haben wir dabei nur Ebay-Händler berücksichtigt, die ihre günstigen Preise nicht über horrende Versandkosten wieder reinholen. **Battlefield Vietnam** ist beispielsweise für 15,90 Euro zu haben – macht eine Ersparnis von über 60 Prozent im Vergleich zu den Preisen der Konkurrenz. Bei anderen Spielen ist die Preis-Differenz zwar nicht ganz so hoch, liegt aber immerhin noch bei sparschweinfreundlichen 15 bis 40 Prozent!

Warum manche Anbieter so viel Spiel für wenig Geld anbieten, wollten diese nicht preisgeben – Betriebsgeheimnis. Fest steht aber, dass es sich bei unseren stichprobenartigen Bestellungen ausschließlich um Originale und keine Raubkopien aus Fernost handelte. Darauf legen auch die Ebay-Kontrolleure Wert. Schwarze Schafe unter den Auktionären werden in der Regel schnell entlarvt und vom Handel ausgeschlossen.

So werden Sie ein Ebayer!

Doch wie genau funktioniert das bei Ebay eigentlich? Wie finde ich einen bestimmten Artikel und kaufe ihn zum günstigsten Preis? Oder was muss ich machen, um ein gebrauchtes Computerspiel möglichst gewinnbringend zu verkaufen? Wir verraten Ihnen, wie Sie bei unserem Testsieger zum gewieften Auktionär werden, und versorgen Sie darüber hinaus noch mit einer Menge praktischer Tipps. Als Krönung finden Sie auf unserer Heft-DVD eine Reihe ausgesuchter Top-Tools, die das Handeln bei Ebay noch leichter machen. PC Games wünscht gute Geschäfte!

CHRISTIAN SAUERTEIG

Ebay-Startseite: Die Ebay-Welt auf einen Klick!

In einem ganz neuen Look präsentiert sich seit kurzem die Ebay-Startseite. Von hier erreichen Sie alle wichtigen Funktionen – was sich wo genau versteckt, erfahren Sie hier!



1 Cockpit
Diese Navigationsleiste ist Ihr ständiger Begleiter auf allen Seiten des Ebay-Netzwerks. Haben Sie sich einmal verirrt, landen Sie mit einem Klick auf „Startseite" wieder auf der Homepage. Hier loggen Sie sich außerdem ein, können in der erweiterten Suche gezielter nach Artikeln fahnden oder Waren einstellen.

2 Schnellsuche
Sie sind auf der Suche nach einem bestimmten Artikel? Einfach ein Suchwort eingeben und schon spuckt Ihnen Ebay alle relevanten Ergebnisse aus.

3 Werbung
Der Inhalt dieses Fensters ändert sich mit jedem Reload der Ebay-Homepage. Hier wird auf besonders interessante oder günstige Auktionen einer bestimmten Kategorie, beispielsweise Elektronik, hingewiesen.

4 Hilfreiche Links
Neu bei Ebay? Hier wird Ihnen geholfen! Wie Sie sich anmelden oder einen bestimmten Artikel verkaufen, erfahren Sie hier.

5 Last-Minute-Auktionen
Jetzt aber schnell! Hinter diesem Button verbergen sich Auktionen und Angebote, die in wenigen Augenblicken enden. Die ideale Chance, ein echtes Schnäppchen zu machen!

6 Kracher der Woche
In dieser neuen Rubrik stellt Ihnen Ebay den ganzen Sommer über jeden Freitag einen neuen Kracher der Woche vor, der konkurrenzlos günstig sein soll.

7 Kategorien
Alle Ebay-Auktionen sind in 32 Kategorien mit über 20.000 Unterkategorien eingeordnet. Ein Klick auf „PC- & Videospiele" öffnet eine Vorschaltseite mit Verzweigungen zu Actionspielen, Xbox-Titeln oder Zubehör etc.

8 Spezialseiten
Auf der Suche nach einem LKW oder einer Luxus-Yacht? Ebay Motors hilft weiter! Bei Ebay Shops hingegen bieten „Powerseller" größere Kontingente bestimmter Artikel besonders preiswert an.

9 Ebay weltweit
Deutschland ist Ihnen zu klein? Dann werden Sie zum Global Player und handeln in 28 Ebay-Ländern.

10 Top-Angebote der Ebayer
Sie versteigern etwas ganz Besonderes? Gegen einen Aufpreis von 79,95 Euro können Sie Ihre Auktion auf der Ebay-Startseite platzieren.

11 Ebay-Tools
Nützliche Online-Tools – wie den Turbo-Lister – zum komfortableren Handel bei Ebay finden Sie hier. Ein Klick bringt Sie auf die jeweilige Homepage des Programms.

Prince of Persia 2

Weg von den zauberhaften Tempelanlagen aus Tausendundeiner Nacht, hin zu düsteren Verliesen und Geisterschiffen im Mittelalter-Stil: **Prince of Persia 2** ist dunkler und ernsthafter geworden als der Vorgänger. An die Stelle der relativ harmlosen Sandkrieger aus **Sands of Time** treten Skelettmonster, turmhohe Dämonen und Zombies in gruseligen Masken. Am Spielablauf selber hat sich dagegen wenig geändert: Der Prinz kämpft mit zwei Schwertern statt mit nur einem Dolch, und an der Zeit dreht er immer noch herum – allerdings sind die Zeitsprünge diesmal länger. So reisen Sie beispielsweise mehrere Jahre in die Vergangenheit, um dort Änderungen vorzunehmen, die sich auf die Gegenwart auswirken.

Entwickler	Ubisoft
Anbieter	Ubisoft
Termin	Dezember 2004

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER

SPORT

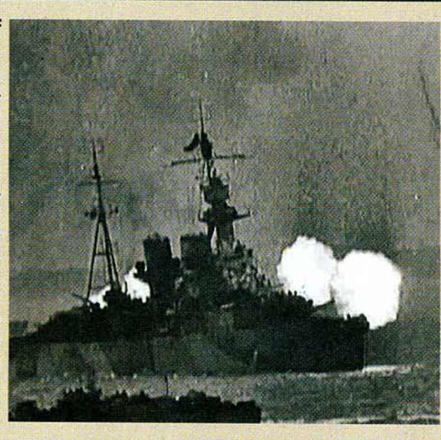


D-Day

Grauen und Faszination zugleich: **Der D-Day ist das mit Abstand beliebteste Szenario für Strategie- und Actionspiele**. Warum das so ist und welche Spiele zu diesem Thema erscheinen, erfahren Sie in unserem Special.

» Am 6. Juni 1944, dem so genannten **D-Day,** landeten **mehr als 170.000 Soldaten**

Großangriff
Am Morgen des 6. Juni 1944 näherten sich etwa 6.480 alliierte Schiffe der deutschen Küste, darunter 4.126 Landungsboote. Vor der Landung feuerten Kriegsschiffe stundenlang auf deutsche Stellungen an der Küste, während die Bomber der US Air Force und Royal Air Force insgesamt 11.912 Tonnen Bomben abwarfen. Die meisten davon verfehlten allerdings ihre Ziele.





Die Landung
Um 6:30 Uhr morgens sprang die erste Welle alliierter Soldaten aus ihren Landungsbooten. Insgesamt 170.000 Soldaten, 16.000 Panzer, Jeeps und Lastwagen landeten an diesem Tag auf den fünf Strandabschnitten der Invasion. Am Abend zuvor waren schon 23.500 britische und amerikanische Fallschirmjäger im Hinterland abgesprungen, um wichtige Ziele wie Brücken zu sichern.

Ob Hollywood oder Spiele-Industrie: Der 6. Juni 1944 erfreute sich bei Drehbuchautoren und Spiele-Designern schon immer größter Beliebtheit. Denn an diesem Tag, der auch als D-Day in den Geschichtsbüchern vermerkt ist, startete die größte kombinierte Luft-, See- und Landoperation in der Geschichte der Menschheit: die alliierte Invasion der Normandie, auch bekannt als „Operation Overlord".

Was heißt „D-Day" eigentlich?

Als D-Day bezeichnet man in der Regel den ersten Tag eines größeren militärischen Unternehmens – auf Deutsch würde man wohl „Tag X" dazu sagen. Zum ersten Mal tauchte dieser Begriff im Ersten Weltkrieg auf, als amerikanische Truppen einen Sturmangriff auf die von Deutschen besetzte lothringische Stadt Saint-Mihiel im September 1918 durchführten. Oftmals findet man als alternative Erklärungen für D-Day die Begriffe „Decision Day" (Tag der Entscheidung), „Deliverance Day" (Tag der Befreiung) oder „Doomsday" (Tag des jüngsten Gerichts).

Der D-Day in Zahlen

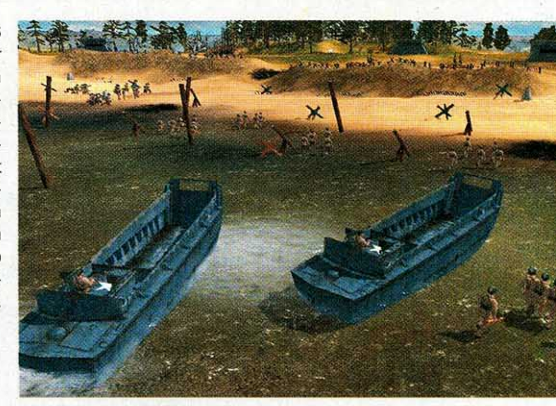
Allein die schiere Masse an Menschen, Schiffen und Flugzeugen, die am 6. Juni 1944 den Ärmelkanal Richtung Normandie überquerten, dürfte mehrere Einträge im Guinnessbuch der Rekorde wert sein. Die Flotte alliierter Kriegsschiffe, die sich am Morgen des 6. Juni wie eine stählerne Flutwelle auf die Normandie zubewegte, umfasste insgesamt 6.480 Schiffe. Darunter befanden sich neben den 4.126 mit Infanteristen besetzten Landungsbooten auch Schiffe aller Klassen, als da wären: 6 Schlachtschiffe, 23 Kreuzer, 122 Zerstörer sowie ein paar hundert Fregatten und Torpedoboote, die mit ihren schweren Geschützen die Küste stundenlang unter Feuer nahmen.

Unterstützt wurde dieses Artillerie-Inferno durch ca. 1.000 Bomber und 2.000 Jagdflugzeuge, die am Vortag der Invasion insgesamt mehr als 11.000 Tonnen Bomben auf deutsche Bunker und Eisenbahnlinien abwarfen. Denn die Alliierten hatten zu diesem Zeitpunkt nicht nur die Luftherrschaft in Europa – sie hatten geradezu ein Luftmonopol, von dem sie intensiv Gebrauch machten. Durch die erdrückende Luft- und Seeüberlegenheit konnten Amerikaner, Briten und Kanadier in den ersten 24 Stunden etwa 170.000 Soldaten sowie 16.000 Panzer, Jeeps und Lastwagen an den fünf Invasionsabschnitten Omaha, Utah, Gold, Juno und Sword absetzen. Allerdings verlief die Landung weniger reibungslos, als es der alliierte Oberkommandeur und spätere US-Präsident Dwight D. Eisenhower geplant hatte. Am Omaha-Strand war die Situation bis zum frühen Nachmittag so kritisch, dass sogar eine Evakuierung der

3 Top-Demos zum Anspielen

Gleich drei Spiele-Demos zum D-Day haben wir auf unsere Datenträger gepackt; darunter die fantastische Mission Utah Beach des Taktik-Hits Codename: Panzers.

Codename: Panzers
In der wohl besten Mission der Einzelspieler-Kampagne von **Codename: Panzers** übernehmen Sie zunächst einen Fallschirmjägertrupp, der eine Artilleriebatterie im Strandabschnitt Utah ausschalten soll. Im weiteren Verlauf erobern Sie ein kleines Dorf und übernehmen anschließend das Kommando über die landenden US-Streitkräfte am Utah-Strand.



D-Day
In unserer Exklusiv-Demo zum Echtzeit-Taktikspiel **D-Day** kommandieren Sie das 116. US-Infanterieregiment, welches am D-Day einen Brückenkopf am Strandabschnitt Omaha Beach freikämpfen muss. Schaffen Sie es, Ihre Männer durch das Abwehrfeuer der deutschen Verteidiger ins Hinterland zu führen und zwei Verteidigungsstellungen auszuschalten?



Soldiers
In der Demo zu **Soldiers: Heroes of World War II** übernehmen Sie einen kleinen Trupp amerikanischer GIs und müssen einen schwer verwundeten Colonel vor anrückenden deutschen Panzern und Infanteristen beschützen.



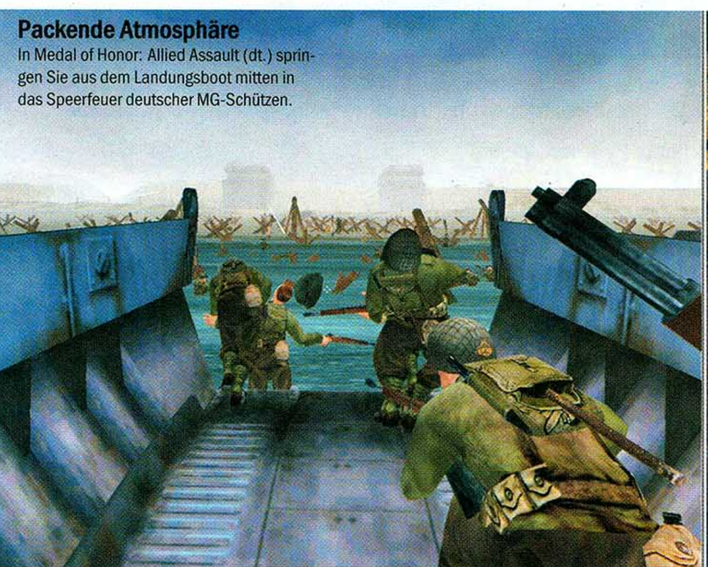
auf einem 98 Kilometer breiten Küstenabschnitt in der Normandie. «



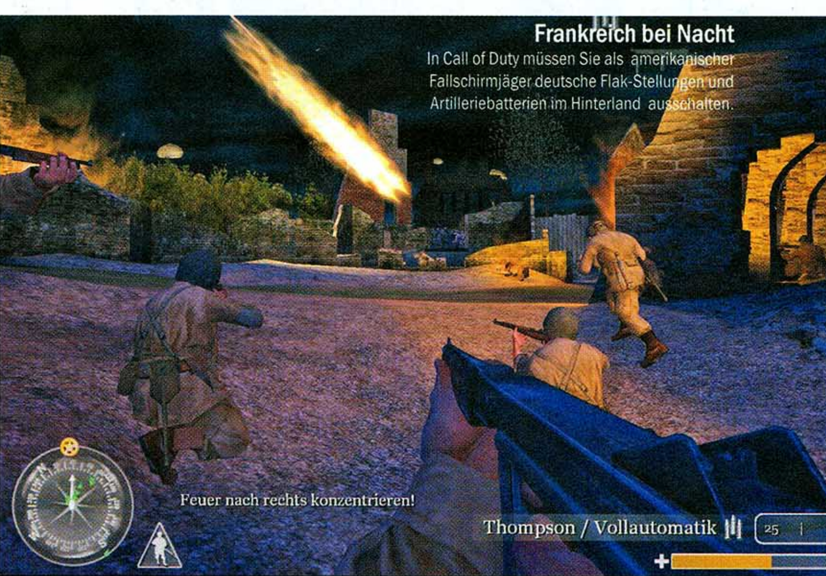
Blutbad auf „Omaha Beach"
Während die Invasionstruppen die Strandabschnitte Utah, Gold, Juno und Sword nach gut 60 Minuten unter Kontrolle hatten, kämpften amerikanische Soldaten auf Omaha Beach bis zum späten Nachmittag mit den deutschen Verteidigern. Diese Schlacht forderte einen hohen Blutzoll aufseiten der Amerikaner: Über 3.000 GIs fielen allein auf Omaha Beach.

Der längste Tag
Bei den Kampfhandlungen am so genannten D-Day kamen ungefähr 10.000 alliierte und ebenso viele deutsche Soldaten ums Leben. Zwar wurde keines der geplanten Ziele erreicht – trotzdem galt die Invasion als geglückt. Zehn Monate später hatte Nazi-Deutschland den Zweiten Weltkrieg verloren.





Packende Atmosphäre
In Medal of Honor: Allied Assault (dt.) springen Sie aus dem Landungsboot mitten in das Speerfeuer deutscher MG-Schützen.



Frankreich bei Nacht
In Call of Duty müssen Sie als amerikanischer Fallschirmjäger deutsche Flak-Stellungen und Artilleriebatterien im Hinterland ausschalten.

>> Als sich die Rampe des Landungsbootes senkte, brach die Hölle los. <<

Truppen in Erwägung gezogen wurde. Und auch am Juno-Abschnitt, wo die 3. Kanadische Infanteriedivision mit 18.000 Soldaten an Land ging, gab es zunächst viele Tote und Verletzte zu beklagen.

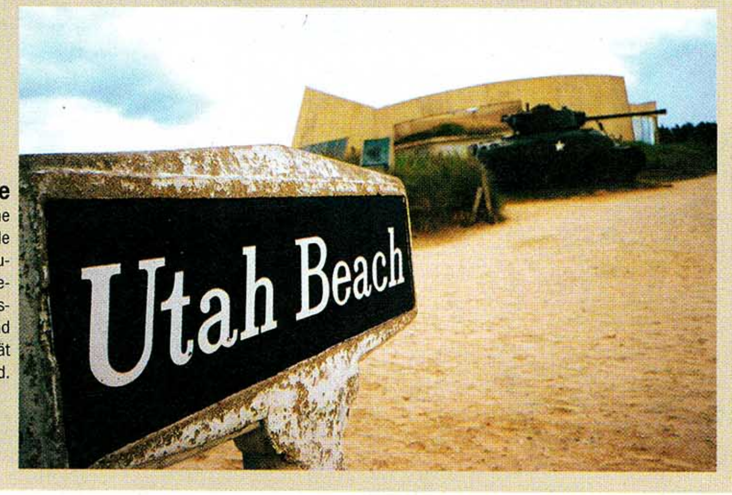
Auf Messers Schneide

Dass sich Spiele-Entwickler immer wieder für den D-Day und speziell für Omaha Beach als Szenario entscheiden, ist kein Wunder: Es gibt kaum eine andere Schlacht im Zweiten Weltkrieg, die so dramatisch ablief und von der so viel abhing wie die Landung in der Normandie. Schließlich war es trotz der erdrückenden Überlegenheit der Alliierten keineswegs sicher, dass die Invasion glücken würde. General Dwight D. Eisenhower hatte sich am Morgen der Invasion zwar mit den Worten „Die Augen der Welt ruhen auf euch. Wir werden nichts anderes akzeptieren als den Sieg!" an seine Soldaten gewandt. Doch insgeheim rechnete Eisenhowers Generalstab mit extrem hohen Verlusten an allen Strandabschnitten. Allein bei den gut 23.500 Fallschirmjägern, die am Vorabend der Invasion über der Normandie abgesprungen waren, erwartete man über 60 Prozent Tote und Verletzte. Für den Fall einer Niederlage hatte Eisenhower bereits vorgesorgt: Mit einem Bleistift notierte er sich ein paar Zeilen auf ein Blatt Papier, in denen er alle Schuld für ein Versagen auf sich nahm. 24 Stunden später stand fest, dass er den Zettel nicht brauchen würde – die Invasion war geglückt.

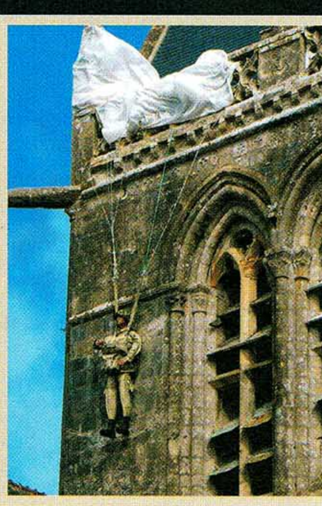
Faszination und Grauen

In **Der Soldat James Ryan** zeigte Regisseur Steven Spielberg 1998 zum ersten Mal, wie chaotisch, grausam und blutig die Landung am Strand von Omaha Beach ablief. Der oscarprämierte Hollywood-Streifen inspirierte auch die Spiele-Industrie: Vier Jahre später veröffentlichte Electronic Arts **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**, welches die Landung auf Omaha Beach in beklemmender Atmosphäre inszenierte. Zwar sah die Grafik dank angestaubter **Quake 3**-Engine nicht mehr ganz so spektakulär aus, dennoch verspürten viele Spieler jenes Gefühl zwischen Faszination und Grauen, welches einen auch in den ersten Minuten von **Der Soldat James Ryan** überkommt – eine Atmosphäre, die auch Titel wie das Echtzeit-Taktikspiel **D-Day** oder der Ende des Jahres erscheinende Shooter **Brothers in Arms** erzeugen möchten.

>> Die Augen der Welt ruhen auf euch! << General Dwight D. Eisenhower



Gedenkstätte
Jedes Jahr pilgern etliche Veteranen an die Strände der Normandie und besuchen die zahlreichen Gedenkstätten, die von ausgemusterten Panzern und anderem Kriegsgerät gesäumt sind.

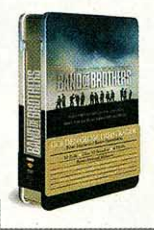


Glück im Unglück
Zum Gedenken an die verlustreiche Luftlandeoperation der Amerikaner ist eine Fallschirmjägerpuppe am Kirchturm von Ste. Mère Église angebracht. Der Fallschirmjäger John Steele hatte sich in der Nacht von 5. auf den 6. Juni mit seinem Fallschirm am Kirchturm verfangen und nach einer Schussverletzung am Fuß für zwei Stunden tot gestellt, bis er schlussendlich von deutschen Soldaten gefangen genommen wurde.

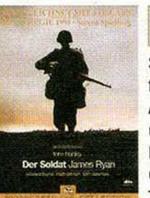
Der D-Day auf dem Bildschirm: Die wichtigsten PC-Spiele und Filme – und wo sie spielen

Die Invasion in der Normandie fand an deutlich mehr Schauplätzen als nur am Strand von Omaha Beach statt – ein Umstand, dem die meisten Filme und Computerspiele kaum Rechnung tragen. Auf dieser Karte zeigen wir Ihnen, an welchen Orten die wichtigsten PC-Titel und Filme spielen.

Die Filme:



A BAND OF BROTHERS
Die zehnteilige Fernsehserie des US-Senders HBO war in Übersee ein Riesenerfolg; hierzulande ist die Geschichte der Easy-Kompanie nur auf DVD erhältlich. Höhepunkte der Serie sind der Absprung über der Normandie und die Schlacht um Carentan. Gilt als inoffizielles Vorbild für den Taktik-Shooter **Brothers in Arms** von Gearbox.



B DER SOLDAT JAMES RYAN
Das Meisterwerk von Regisseur Steven Spielberg diente unter anderem als Vorlage für Spiele-Hits wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** und **Call of Duty**. Eindrucksvoll und abschreckend zugleich inszenierte Spielberg die blutige Landung der Amerikaner auf Omaha Beach. Überzeugend: Hauptdarsteller Tom Hanks als Captain Miller.

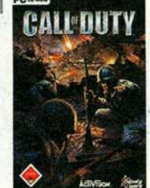


C DER LÄNGSTE TAG
Der Hollywood-Klassiker mit Starbesetzung (John Wayne, Sean Connery, Robert Redford u. v. m.) wirkt im Vergleich mit den anderen hier vorgestellten Filmen reichlich antiquiert. Interessant ist der Streifen dennoch, da sich die Story nicht auf einen einzigen Schauplatz beschränkt, sondern den gesamten D-Day umfasst.

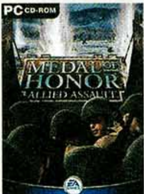
Legende:
Insg. 23.500 alliierte Fallschirmjäger
Insg. 81.000 Soldaten der Wehrmacht

4. Amerikanische Infanteriedivision 23.000 Soldaten
1. und 29. Amerikanische Infanteriedivision 34.000 Soldaten
50. Britische Infanteriedivision 25.000 Soldaten
3. Kanadische Infanteriedivision 18.000 Soldaten
3. Britische Infanteriedivision 29.000 Soldaten

CHERBOURG
STE. MÈRE EGLISE
CARENTAN
Utah Beach
Omaha Beach
Gold Beach
Juno Beach
Sword Beach
BAYEUX
BENOUVILLE
CAEN



CALL OF DUTY
In **Call of Duty** springen Sie unter anderem als amerikanischer Fallschirmjäger des 506. Fallschirmjäger-Regiments über Ste. Mère Église ab. In der britischen Kampagne erobern und verteidigen Sie eine strategisch wichtige Brücke bei Benouville gegen zahlenmäßig überlegene deutsche Infanterie und Panzer.



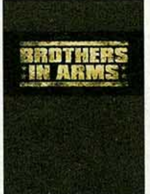
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
Das Shooter-Spektakel von Electronic Arts inszeniert gekonnt die Landung auf Omaha Beach. Diese ist gleichzeitig auch der „vorgezogene" Höhepunkt des gesamten Spiels. Danach flacht **Allied Assault (dt.)** wieder auf gehobenes Shooter-Niveau ab. Trotzdem ein Klassiker.



D-DAY
Wie der Name schon andeutet, dreht sich das neueste Werk der **Afrika Korps**-Macher einzig und allein um die Invasion in der Normandie. In den drei Solo-Kampagnen spielen Sie zahlreiche historische Schlachten vom Start der Invasion bis zum August 1944 durch.



SOLDIERS – HEROES OF WORLD WAR II
In der US-Kampagne des Echtzeit-Taktik-spiels **Soldiers** erleben Sie ähnlich wie in **Brothers in Arms** und **Call of Duty** die Landung amerikanischer Fallschirmjäger in der Nähe von Ste. Mère Église. Mehr dazu ab Seite 50.



BROTHERS IN ARMS
Der neue Taktik-/Ego-Shooter von Gearbox orientiert sich an der US-Fernsehserie **Band of Brothers**; im Mittelpunkt des Spiels steht allerdings nicht das 506., sondern das 502. Fallschirmjäger-Regiment. Im Anschluss an diesen Artikel zeigen wir Ihnen auf zehn Seiten, was Sie in **Brothers in Arms** erwartet.



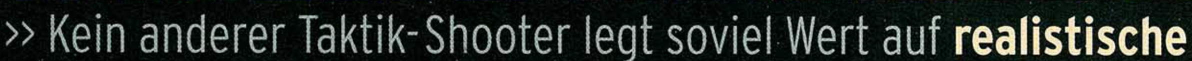
CODENAME: PANZERS
Unser Spiel des Monats Juli versetzt Sie in der US-Kampagne ebenfalls um knapp 60 Jahre zurück, an den Strand von Utah Beach. Wer sich von den Qualitäten des Echtzeit-Taktik-Hits selber überzeugen möchte, muss dazu einfach nur die Demo auf CD/DVD installieren.

Die Spiele



GRUPPENFOTO Jeder Soldat, der unter Ihrer – also Matt Bakers – Führung steht, verfügt über eine eigene Persönlichkeit, die in den Dialogen des Spiels zum Tragen kommt.

SCHWERE GESCHÜTZE Zwar steuern Sie Panzer im Spiel nicht direkt aus deren Cockpit, dafür lenken Sie die Tanks mittels Handzeichen in die gewünschte Richtung.





Brothers in Arms

Ego-Shooter wie Medal of Honor: Allied Assault (dt.) und Call of Duty schmecken nach Popcorn – **Brothers in Arms dagegen schwingt sich zum D-Day-Dokumentarspiel auf.**



CLEVERE KI Ob Bäume, Mauerstücke oder umgestürzte Fahrzeuge – das Team sucht automatisch hinter Hindernissen Deckung, wenn die Situation brenzlig wird.

IMPOSANTE EXPLOSIONEN Bombeneinschläge sind grafisch aufwendig inszeniert: Die Druckwelle schleudert den Dreck meterweit durch die Luft.

Umgebungsgrafik wie Brothers in Arms. «

Hätte es am 6. Juni des Jahres 1944 keinen D-Day gegeben, die Geschichte wäre vermutlich anders verlaufen: Die Landung in der Normandie war der Startschuss für den Anfang vom Ende des Dritten Reichs. **Brothers in Arms** möchte die so genannte Operation Overlord erfahrbar machen und wirft zu diesem Zweck Genre-Standards über Bord – dem Realismus zuliebe. Das heißt: keine Rambo-Missionen und keine Lebensenergieanzeigen, wenig Dauerfeuer und noch weniger Abwechslung hinsichtlich der Schauplätze. Sie überleben als Fallschirmjäger acht Tage in der anhand von Karten und Fotos haarfein nachgebauten Normandie – nirgendwo sonst.

Vorzeitiger Absprung

Als die Geschichte beginnt, missglückt ein Plan: 14 Fallschirmjäger hocken dicht an dicht in einem Flugzeug der Alliierten und warten auf den Befehl zum Absprung. Dann schlägt ein Flakgeschütz in die Maschine ein. Es rumpelt und poltert, laut wie in einem Kinofilm; jemand brüllt: „Wenn wir jetzt nicht springen, wird es nie ein grünes Licht geben!" Die Soldaten ziehen sich im schwankenden Flieger zur offenen Tür. Draußen ein Anblick, der den Atem stocken lässt: Leuchtende Geschosse fahren wie übergroße Glühwürmchen gen Himmel, dazwischen segeln Hunderte Fallschirme, an denen Soldaten hängen. Und über allem scheint ein Beinahe-Vollmond, der den Alliierten bei der Orientierung hilft, aber auch den Deutschen, die klar die Umrisse der Flugzeuge erkennen. Als sich diese Aussicht vor Ihnen ausbreitet, sehen Sie das Geschehen aus den Augen von Sergeant Matt Baker. Die Kanonenschläge verebben zu einem weit entfernten Rauschen, dann hören Sie seine Stimme, die ruhig und gelassen spricht, als würde Baker Jahre später von diesem Moment erzählen. „Ich habe nie darum gebeten, Truppführer zu sein." – Er springt.

Im Verlauf von 21 Missionen, die sich über acht Tage erstrecken, müssen Sie Ihr Team aufstöbern, das im französischen Hinterland verstreut wurde.





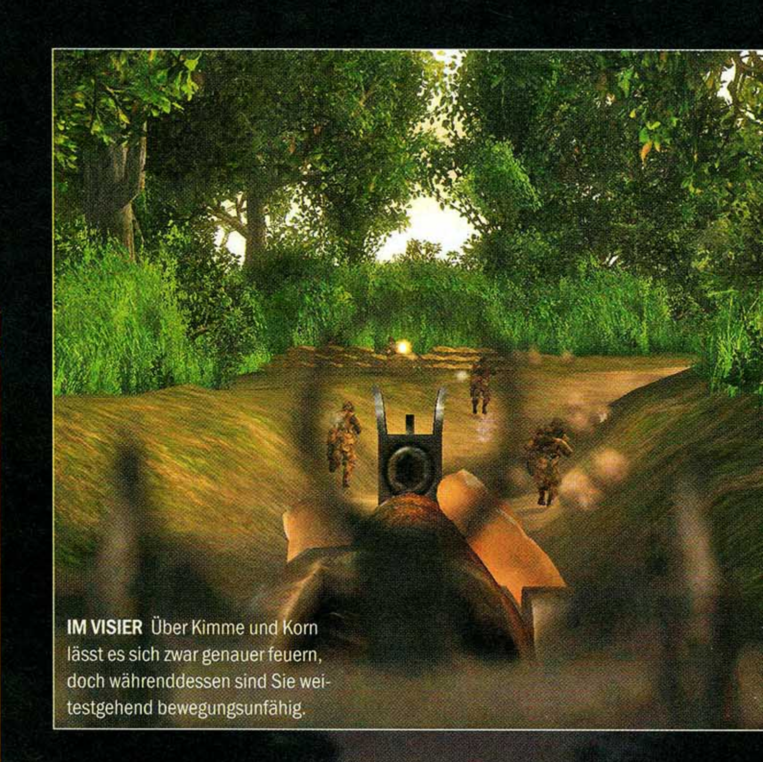
Brothers in Arms: die **vier Hauptfiguren im Überblick**

Private „Legs" Leggett
Job: Funker
Waffe: M1 Carbine.
Der Intelligenzbolzen im Team heißt Benjamin Leggett. Er nimmt selten direkt an Schlachten teil, sondern gibt überwiegend skeptische Kommentare ab. Sein Traum ist es, einen großen Roman über den Zweiten Weltkrieg zu verfassen.

Sergeant Matt Baker
Job: Truppführer
Waffe: M1-Gewehr, Thompson SMG.
Der Spieler schlüpft in die Uniform von Matthew Baker, der in einem emotionalen Konflikt steht: Er fühlt sich in seiner Verantwortung als Truppführer unwohl, da er damit unwillkürlich dem Vorbild seines kürzlich verstorbenen Vaters folgt.

Corporal „Red" Hartsock
Job: Fire-Team-Leiter
Waffe: BAR.
Joe Hartsock macht gerne Witze. Immer und überall. Auch und vor allem in schwierigen Situationen. Matt würde ihn wegen seiner Kompetenz gern als Sergeant sehen, doch Joe möchte diese Verantwortung nicht übernehmen.

Corporal Sam Corrion
Job: Assault-Team-Leiter
Waffe: Thompson SMG.
Sam Corrion raucht, trinkt und ist jähzornig – trotz seiner impulsiven Art gibt er einen hervorragenden Soldaten ab. Gegenüber Matt Baker verhält er sich jedoch skeptisch, weil er kein Vertrauen in dessen Fähigkeiten hat.



IM VISIER Über Kimme und Korn lässt es sich zwar genauer feuern, doch währenddessen sind Sie weitestgehend bewegungsunfähig.



FOX COMPANY Ihr Trupp setzt sich aus 13 Soldaten zusammen, die Sie kennen lernen werden. Die Persönlichkeit der Fallschirmjäger ist erfunden.

Alleine in der Normandie

Als Baker festen Boden unter den Füßen spürt, fehlt von seiner Einheit jede Spur. Er ist allein. Es ist dunkel. Deutsche hocken hinter zusammengefallenen Steinmauern und schießen sporadisch. Mit einer Pistole hält er dagegen, Sie führen seine Hand – es ist zum Verzweifeln gegen eine solche Übermacht. Dann schiebt sich ein Feuerball ins Bild, dazu ohrenbetäubendes Jaulen: Ein Flugzeug stürzt in die Stellung der Wehrmacht-Soldaten, Baker taumelt unter der Wucht des Einschlags. Er verliert das Bewusstsein und später, als er wieder aufwacht, haben Sie die volle Kontrolle über Truppführer Matt Baker, der nie Truppführer sein wollte. Im Verlauf der restlichen 21 Missionen, die sich über acht Tage erstrecken, werden Sie Ihr Team aufstöbern, das im französischen Hinterland verstreut wurde. Sie werden strategisch wichtige Brücken in die Luft sprengen, kilometerlange Wege im Schutz eines Panzers zurücklegen und französische Dörfer von den Deutschen befreien. Am Ende ist das dritte Platoon der Fox Company des 502. Fallschirmjägerregiments hoffentlich wieder komplett, denn dann folgt das wichtigste Ziel der Invasion: die Einnahme der Stadt Carentan, dem Dreh- und Angelpunkt zwischen den beiden Stränden

>> Die 21 Missionen orientieren sich an historischen Aufträgen. In dieser



PANZER-POWER In einer Mission steuern Sie einen Panzer per Handzeichen eine Straße entlang.

SCHWERE GESCHÜTZE Per Knopfdruck visieren Sie Ziele an und geben das Kommando zum Feuern.



WEITLÄUFIGE AUSSENAREALE Durch hohes Gras stapfen die Soldaten problemlos, die Hecken im Hintergrund dienen als Level-Begrenzung.

Jeder Soldat im Spiel verfügt über eine eigene Mimik, die in Dialogen dank ausgeprägt animierter Gesichtsmuskulatur sehr gut zur Geltung kommt. Bewegt sich der Spieler weg, so drehen sich Kopf und Augen des Gesprächspartners in die entsprechende Richtung mit.

Die vollautomatische Thompson-Maschinenpistole der Alliierten war der deutschen MP-40 fast ebenbürtig (Unterschiede gab es praktisch nur in der Durchschlagskraft und der Zielgenauigkeit). In **Brothers in Arms** dürfen Sie zwei Gewehre tragen – nicht mehr.

Es gibt Situationen in **Brothers in Arms** (etwa zu Beginn nach dem Absprung), da haben Sie gerade kein Gewehr zur Hand. Dann bleibt nur der Griff zur Handfeuerwaffe, die deutlich weniger durchschlagskräftig ist und über eine kleinere Reichweite verfügt.

Viele Fallschirmjäger, inklusive Sergeant Matt Baker, blieben beim Absprung über der Normandie in den Bäumen hängen – mit dem Messer konnten sich die Soldaten befreien, mussten teilweise aber ihre Ausrüstung, die mehrere Kilo wog, zurücklassen.

Utah und Omaha, auf denen die Alliierten mit rund 4.200 Landungsbooten ankommen.

Teamwork über alles

Brothers in Arms ist kein **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** und auch kein **Call of Duty**, sondern vielmehr ein actionbetonter Taktik-Shooter, der frischen Wind ins Genre pustet. Dies äußert sich in grauen und roten Icons, die im Bild herumstehen und deren Bedeutung strategischer Natur ist. Beispiel: Ihr Team-Kollege erspäht einen Deutschen, der kurz hinter einem Baum hervorlugt – daraufhin entsteht dort ein Fadenkreuz, das aussagt: Hier lauert ein Feind. Ob der nach fünf Mi-

Bilderreihe sehen Sie den Kampf um Dead Man's Corner. «

STRATEGISCHES VORGEHEN Tanks lassen sich hervorragend als mobile Deckung verwenden.

VERLUSTE An der Dead Man's Corner (siehe Interview) treffen Sie den erschossenen Fahrer der Alliierten.

ATEMBERAUBENDE ACTION Während das Fire-Team hinter einer Mauer Deckung sucht und das Unterdrückungsfeuer startet, macht sich das Assault-Team zum Gegenschlag bereit. Über den Köpfen der Soldaten brausen dabei schwere Thunderbolt-Jagdbomber hinweg.

>> Brothers in Arms startet ab dem D-Day und **erstreckt sich über acht Tage.** <<

So funktioniert **die Steuerung** von Brothers in Arms:



nuten noch immer hinter demselben Baum hockt, ist selbstverständlich eine andere Frage; aber zumindest wissen Sie schon mal, dass Sie Gesellschaft haben.

Die Farbe des Fadenkreuzes verrät, wie es um den Gemütszustand des Gegenspielers bestellt ist. Rot bedeutet Gefahr: Wer sich in ein Meer von roten Fadenkreuzen hineinwagt, wird scheitern und hat **Brothers in Arms** nicht verstanden. Der richtige Weg ist: Per Knopfdruck lassen Sie das Team Schutz suchen und starten anschließend das Unterdrückungsfeuer. Dann liefern sich beide Seiten ein Gefecht wie in einem Western: Angriff, Deckung, Angriff, Deckung – das ist der Rhythmus. Jeder Schuss auf den Feind bewirkt, dass die Farbe des roten Fadenkreuzes verblasst; bis hin zum Grau, was bedeutet: Die Gefahr ist gebannt. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie kümmern sich weiter ums Unterdrückungsfeuer und beordern ein Team zur Flanke – oder Sie machen sich selber auf den Weg, während Ihre Männer dafür sorgen, dass der Gegner im Kugelhagel zittert. Von hinten oder seitlich ist es ein Leichtes, die eingekreisten Deutschen auszuschalten.

Welcher Weg sich am besten zum Losschlagen eignet, darüber klärt Sie eine Übersichtskarte auf, die jederzeit aktivierbar ist: Via Knopfdruck friert das

Von der **Realität** zum **Computerspiel**

Entwickler Gearbox scheut keine Mühen, die Original-Schauplätze bis auf den letzten Stein nachzubauen.

In den US National Archives befinden sich tonnenweise Dokumente und Fotos zum D-Day – für Gearbox eine hervorragende Quelle, um die Authentizität im Spiel sicherzustellen. Anhand zeitgenössischer Landschaftsaufnahmen, Geheimdienstberichte und Militärkarten entstehen die Areale im Spiel. Nicht nur die Wege, die Gebäude und die Stellungen der Deutschen werden millimetergenau umgesetzt, auch Bäume und Hecken befinden sich weitestgehend an den richtigen Stellen. Das Ergebnis ist verblüffend, wie der Vergleich zwischen Spiel und Realität rechts zeigt. Zu den Orten, die Stein für Stein virtuell umgesetzt werden, gehören unter anderem Vierville, Ste. Marie-du-Mont und Carentan.



>> Trotz der Taktik-Shooter-Anleihen **ist der Spielablauf erstaunlich rasant.** <<

Scharf **schießen**

Haben Sie schon mal darauf geachtet? Wenn ein Soldat Rechtshänder ist, wird er seinen Arm auf dem linken Knie aufstützen, um das Gewicht der Waffe abzufangen – die Zielgenauigkeit erhöht sich dadurch. Auf dieses Detail nehmen die meisten Ego-Shooter, mit Ausnahme von Brothers in Arms, keine Rücksicht.



Geschehen ein, die Kamera hebt mit einem deutlich hörbaren Luftzug ab und platziert sich über der Action. Jetzt haben Sie den vollen Durchblick – aber nicht mehr. Die Ansicht eignet sich zur Planung, doch Befehle lassen sich nur in der Ego-Perspektive und in Echtzeit geben. Gearbox-Chef Randy Pitchford rechtfertigt dieses scheinbar unrealistische und gottgleiche Feature, indem er sagt: „Damals nahmen die Alliierten sehr genaue Karten der Umgebung zu Hilfe, diese Rolle übernimmt im Spiel die strategische Vogelperspektive."

Gesteuert wird einfach

Taktik-Shooter – das ist schon fast ein Synonym für „unfassbar viele Hotkeys". Erst kürzlich zeigte **Hidden & Dangerous 2**, wie man es NICHT machen sollte: Jede Taste auf dem Keyboard hat eine Funktion. **Brothers in Arms** geht einen anderen, idiotensicheren Weg: Alles, was Sie für Teambefehle benötigen, ist ein Knopf. Der Rest funktioniert weitestgehend automatisch. Einmaliges Drücken auf jenen Knopf lässt einen blauen Kreisel entstehen, der je nach Blickwinkel über die Landschaft rutscht. Nochmaliges Drücken führt den Befehl aus, der von der Position besagten Kreisels abhängig ist. Zeigt er auf den Boden, so marschieren Ihre Männer genau dorthin. Zeigt er auf ein Hindernis, nehmen Ihre Kameraden dahinter Deckung.

Etwas, das Sie nicht tun müssen: den Befehl zum Angriff erteilen. Den führen Ihre Männer selbstständig aus, denn die sind immerhin nicht lebensmüde. Genauso selbstständig gibt Ihnen das KI-Team Rückendeckung, wenn Sie vorrücken – oder sucht Schutz, falls der Gegner plötzlich zu schießen beginnt. Pitchford erklärt: „Kein Sergeant gab im Zweiten Weltkrieg jedem Mitstreiter ein-


84%
PC Games 07/2004
PC Games Award
STRATEGIE 07/2004
85%
PC Action 07/2004
GROUND CONTROL
OPERATION EXODUS
"So müssen Strategiespiele heutzutage aussehen!"
PC Action 04/2004
www.groundcontrol2.com
www.vugames-europe.com
PC CD-ROM
PLAYS BEST ON ALIENWARE
POWERED BY gamespy
MASSIVE ENTERTAINMENT
SIERRA
12
www.wolfgraphics.de

FEUERPAUSE So beginnen viele Missionen: Sie stehen zusammen mit Ihren Männern im Lager und können Dialoge führen, um mehr über die Mission zu erfahren.

» Ihre Soldaten werden Ihnen im Laufe des Spiels **wegen ihrer**

Grafik-Power: Wozu die Engine fähig ist





Im Hintergrund sehen Sie die französische Stadt Carentan. Und zwar nicht als Tapete, wie für gewöhnlich in Ego-Shootern üblich – sämtliche Gebäude sind tatsächlich vorhanden, sprich: Man könnte theoretisch hinlaufen. Der Glockenturm, der besonders hoch in die Luft ragt, ist am Ende des Spiels Schauplatz einer Mission.

Zwar ist der Regen als Wettereffekt noch nicht vollständig ins Spiel integriert, aber die Entwickler haben schon mal eine Vorlage entworfen: Wasser wird am Boden realistische Spiegelungen verursachen und das Bild verschwimmen lassen. Laut Randy Pitchford sind DirectX-9-Karten für solche Pixel-Shader-Effekte ein Muss.

zeln Befehle: ‚Bob, du nimmst die Flanke! Joe, du gehst nach hinten!' Dazu fehlte schlichtweg die Zeit." Und daran orientiert sich auch **Brothers in Arms**. In optimalen Situationen befehligen Sie zwei Trupps mit je drei Soldaten. Die Anzahl der Kämpfer kann variieren, immerhin sind Ihre Mitstreiter nicht vor Verletzungen, dem Tod oder Panikattacken gefeit. Der eine Trupp nennt sich Fire-Team und kümmert sich vorwiegend um Rückendeckung und Unterdrückungsfeuer. Der andere Trupp ist das Assault-Team, das den eingeschüchterten Gegner im richtigen Augenblick von der Seite oder von hinten in die Mangel nimmt. Per Knopfdruck schalten Sie zwischen den beiden Gruppierungen hin und her; sämtliche Befehle, die Sie erteilen, richten sich an das aktuell ausgewählte Team. Einfacher geht es nicht.

Soldaten mit Persönlichkeit

Ihr Team setzt sich aus 13 Fallschirmjägern zusammen, die sehr lebendig wirken. Erstens hinsichtlich des Aussehens – die Gesichter unterscheiden sich deutlich – zweitens hinsichtlich der Persönlichkeit. Der eine reißt gerne Witze, um Situationen aufzulockern. Andere schwelgen in Erinnerungen und erzählen von einer Welt, die 100 Jahre entfernt scheint. Die Persönlichkeit Ihres Teams entfaltet sich in Zwischensequenzen und vor Missionen, wenn Ihr Team im Lager relaxt. Es wird so lange geredet, bis Sie den Startschuss erteilen. Auf diese Weise erfahren Sie Auftragsziele und Hintergrundinformationen und lernen Ihre Männer kennen. Wie in **Unreal 2** entscheiden Sie zum größten Teil selber, ob Gespräche stattfinden oder nicht.

Dialoge zu führen, das fühlt sich an, als würde man einem Menschen aus Fleisch und Blut gegenüberstehen. Die Gesichtsmuskulatur bewegt sich beim Reden realistisch, Bartstoppeln sind sichtbar und in Brillengläsern spiegelt sich die Umgebung. Augen und Kopf folgen Ihrer Spielfigur auf Schritt und Tritt – wer zu lange vor einem Kameraden herumstapft, aber nichts sagt, wird schief angesehen und gefragt, ob alles in

MASCHINENGEWEHRFEUER
Über eine MG-Stellung in einer Hausruine verhindern wir den Vorstoß der Deutschen. Der Rest des Teams hält im Freien weiter unten die Stellung.

ATMOSPHÄRISCHE TECHNIK
Sehen Sie, wie der rechte Grabstein und die Bäume dahinter im Sonnenlicht leuchten? Für diesen Effekt entwickelte Gearbox einen Shader.

ausgeprägten Persönlichkeit ans Herz wachsen. «

Ordnung sei. Damit wollen die Entwickler erreichen, dass Ihnen Ihre Kameraden ans Herz wachsen; selbstverständlich mit dem Hintergedanken, dass Sie zum emotionalen Wrack werden, sollte ein Kollege im Schlachtfeld den Tod finden. „Wenn das geschieht", warnt Pitchford, „soll es verdammt weh tun."

ERSTEINDRUCK

Brothers in Arms erfindet das Ego-Shooter-Rad nicht neu, führt aber genügend innovative Aspekte ein, sodass man von einem erfrischenden Spielerlebnis sprechen kann: Noch nie habe ich trotz Augenmerk auf Taktik so rasante Gefechte geschlagen – und noch nie habe ich ein Spiel gesehen, das Kriegsschauplätze so detailgenau in atemberaubender Grafikkulisse nachbildet. Ich hoffe, dass die Entwickler es schaffen, ausreichend Abwechslung einzubauen; immerhin spielt sich ja alles in der Normandie ab. THOMAS WEISS

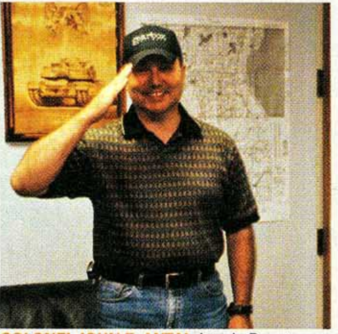
Entwickler	Gearbox
Anbieter	Ubisoft
Termin	Ende 2004

Ex-Soldat Colonel John F. Antal **unterstützt Gearbox bei der Entwicklung.**

„Wenn man **Spaß im Zusammenhang mit Krieg** erwähnt, dann fühlt man sich schon fast schuldig."

PC Games: Was kannst du uns über deine Vergangenheit erzählen?
Antal: „Vor einem Jahr, als ich den Dienst bei der Army quittierte, hatte ich die interessante Gelegenheit, mich dem Gearbox-Team anzuschließen. Für jemanden wie mich ist es wahrscheinlich ungewöhnlich, im Spiele-Business zu landen: Ich bin 30 Jahre lang ein Soldat gewesen, habe in der US Military Academy in Westpoint meine Ausbildung gemacht und bin Airbone-Ranger, also Fallschirmjäger gewesen. Die Erfahrungen möchte ich nicht missen: Ich habe viel mit anderen Soldaten zusammengearbeitet und dadurch eine Menge über Führungsstile und Waffen gelernt. Dann hab ich noch ein paar andere Dinge gemacht, zum Beispiel sieben Bücher und über 50 Magazinartikel geschrieben, denn ich bin Editorial Director bei einer Zeitschrift, die auf Geschichte spezialisiert ist."

PC Games: Wie beeinflusst du die Entwicklung des Spiels?
Antal: „Ich bin als Chief of Staff tätig, der in der direkten Kommunikation mit dem President, dem Vice-President und den Firmenpartnern steht. Außerdem helfe ich in Sachen Führungsstil und kümmere mich um die allgemeine Organisation und Personalangelegenheiten. Mein Verantwortungsbereich umfasst aber auch die Geschichte und die Dialoge von **Brothers in Arms** – alle Wörter, die ins Spiel kommen, werden von mir überarbeitet. Außerdem bin ich in jeden Bereich involviert, der die geschichtliche Authentizität des Spiels behandelt. Wenn es um Waffen geht, um die Uniform der Soldaten, ums Terrain oder um die Zeitperiode, dann kümmere ich mich als Historiker, der



COLONEL JOHN F. ANTAL ist als Berater und leitender Autor für Gearbox tätig.

seit jeher Geschichte studiert, darum, dass diese Aspekte korrekt wiedergegeben werden."

PC Games: Was ist für ein Spiel, das starken Wert auf eine realistische Darstellung von Krieg legt, das Wichtigste?
Antal: „Ich denke, das Wichtigste ist, dass ein Spiel Spaß macht. Wenn man das Wort ‚Krieg' hört, dann denkt man vielleicht: Das ist kein Spaß. Aber **Brothers in Arms** bietet eine Herausforderung und eine großartige Story ... und natürlich die Möglichkeit, die Momente von damals zu erleben. **Brothers in Arms** ist eine Erfahrung, eine Zeitmaschine, mit der man ins Jahr 1944 zurückreisen kann, direkt zum Zweiten Weltkrieg. Und genau dann ist ein Aspekt besonders wichtig: Authentizität. Es geht hier nicht um James Bond oder Rambo, der hinter feindlichen Linien im Alleingang aufräumt. Teamwork steht im Mittelpunkt. **Brothers in Arms** ist zwar immer noch ein Spiel, aber, wie ich finde, eines, das das damalige Leben eines Fallschirmjägers besser simuliert als jedes andere interaktive Medium auf diesem Planeten."

PC Games: Darf ein Kriegsspiel überhaupt Spaß machen? Das ist immerhin eine ernste Angelegenheit.
Antal: „Wenn man Spaß im Zusammenhang mit Krieg erwähnt, dann fühlt man sich schon fast schuldig. Aber wir beide wissen: Das ist nur ein Spiel, keine reale Situation. Man tötet nicht. Man spielt eine Rolle. Genauso, wie wenn man ein Buch liest oder einen Film anschaut. Man erfährt, wie es damals war. Wir denken, das Wertvollste, das **Brothers in Arms** vermittelt, ist die interaktive Erfahrung – Bücher und Filme können das nicht auf die gleiche Art wiedergeben. Und dadurch, dass wir sehr viel Wert auf Realismus legen, behandeln wir das Thema mit dem nötigen Respekt. Der Spaß entsteht meines Erachtens aus der Herausforderung, schwierige Situationen mit einem Team zu bestehen."

PC Games: Spielt man als Mann mit deinem Hintergrund Computerspiele?
Antal: „Ich liebe Computerspiele! Ich habe mein ganzes Leben lang in meiner Freizeit gern gespielt. Ich brauche mehr Freizeit! Lange bevor Computerspiele groß herauskamen, habe ich Brettspiele gespielt, deren Thema der Krieg war. Ich habe also die perfekte Möglichkeit gefunden, meine Erfahrung als Soldat und Autor und meine Hobbys zu kombinieren, um jetzt auf eine neue, interaktive Art Geschichten zu erzählen."



» Ich habe ein Problem mit Leuten, die **den Krieg in Watte verpacken.** «

Randy Pitchford im Interview

„Wir haben für Brothers in Arms **unglaubliche Geschichten ausgegraben.**"

PC Games: Brothers in Arms ist sehr realistisch. Wurden auch die Spielcharaktere realen Personen nachempfunden?

Pitchford: „Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sergeant Matt Baker und diese Person ist real, allerdings ist sein Name erfunden, genauso wie die Namen der restlichen Mitglieder seiner Einheit. Denn wir wissen nicht viel über die Persönlichkeit dieser Leute; wir wissen nur, was sie taten. Deshalb gaben wir ihnen eine eigene Persönlichkeit, eine so glaubwürdige, dass der Spieler zwei Mal überlegen wird, ob er seine Kameraden in eine risikoreiche Situation schickt. Bakers Person setzt sich aus einigen realen Vorbildern zusammen, darunter zum Beispiel Harrison Summers. Als ich gelesen habe, was dieser Mann getan hat, da fand ich das beeindruckender und unglaublicher als alles, was ich je in einem Ego-Shooter erlebt habe. Summers stürmte zusammen mit nur einem anderen Soldaten durch den XYZ-Komplex in Mesieres, Frankreich – und zwar Haus für Haus. Der Komplex war von den Deutschen besetzt. Harrison und sein Kamerad erschossen im Alleingang über 70 Wehrmacht-Soldaten, der Rest flüchtete und lief Harrisons Team, das außerhalb wartete, in die Arme. 70 Leute! In einem fairen Kampf! Das ist einfach unglaublich. Und es gibt viele solcher echten Geschichten, die wir ausgegraben haben und die in dieser Form auch im Spiel vorkommen."

PC Games: Was geschieht, wenn diese Figuren im Spiel sterben?

Pitchford: „Auf der einen Seite wollen wir, dass der Spieler das Gefühl von Verlust erleidet, wenn ein Mann stirbt, der ihm ans Herz gewachsen ist. Und es gibt in **Brothers in Arms** keinen unerschöpflichen Nachschub an Soldaten. Aber auf der anderen Seite würde das Spiel unspielbar schwer werden, wenn es tatsächlich nie Nachschub gäbe. Hier hilft uns glücklicherweise die Geschichte. Baker ist Teil eines vierzehnköpfigen Regiments, er hat also 13 Kameraden unter sich. Zu Beginn des Spiels ist sein Team in der Normandie verstreut, Baker ist alleine. Eine der Aufgaben im Spiel lautet, das Team wieder zusammenzuführen; während dieser Mission verliert man aber auch immer wieder mal ein paar Männer. Über die meiste Zeit hinweg agiert man mit zwei Fire-Teams, die aus je drei Mitgliedern bestehen. Manchmal auch aus weniger, je nach Situation. Wenn also ein Mitglied des Fire-Teams stirbt, was wehtun wird, dann kommt mit Sicherheit irgendwann Nachschub dazu – der Spieler gabelt ja Stück für Stück die restlichen Kameraden in der Normandie auf. Man wird also zu keinem Zeitpunkt im Spiel die Sorge haben müssen, dass man nicht mehr weiterkommt, nur weil man in der ersten Mission einen Mann verloren hat."

PC Games: Wie läuft eine typische Singleplayer-Mission ab?

Pitchford: „Es gibt eine Mission, die an einer Kreuzung zwischen den Städten Carentan und Ste. Marie-du-Mont stattfindet. Diese Kreuzung ist unter Historikern und Fallschirmjägern als „Dead Man's Corner" bekannt. Im Zweiten







» Jeder kann **den Ausgang der Invasion** in Geschichtsbüchern nachlesen. «

Weltkrieg wurde ein Commander in einem Stuart-Panzer auf dieser Kreuzung von einem Deutschen getroffen. Als der Commander versuchte, den Panzer zu verlassen, wurde er erschossen; er lag daraufhin quer im Panzerturm und der Panzer begann zu brennen und sich stark zu erhitzen. Der Commander wurde in dieser Position regelrecht gekocht. Nachher marschierten etwa fünftausend Fallschirmjäger an dieser grauenvollen Szene vorbei, konnten aber nichts tun, weil der Panzer Tage brauchte, um abzukühlen.
Die Soldaten waren auf dem Weg nach Ste. Marie-du-Mont, wo sie sich auf den Angriff auf Carentan vorbereiten würden. Carentan war sozusagen der Todesstern des D-Day, der Ort, an dem alles zusammenkam. Das wichtigste Ziel war, diese Stadt einzunehmen. Jedenfalls verläuft diese Mission im Spiel so, wie sie auch in der Geschichte vorkam: Der Panzer und die Leiche darin sind im Spiel. Die Person, die besagten Panzer bedient, heißt George Risner und ist ein guter Freund von Matt Baker. Normalerweise arbeiteteten Panzer und Infanteristen im Zweiten Weltkrieg zusammen, weil in den Panzern die Übersicht sehr schlecht war und sie gegen Anti-Tank-Waffen sehr verwundbar waren; gegen kleine Feuerwaffen waren sie jedoch sehr gut geschützt, von Pistolenschüssen zeigten sie sich völlig unbeeindruckt.
Der Spieler übernimmt in dieser Mission die Rolle der Infanterie, die dem Tank beim Manövrieren hilft und das Kommando zum Feuern erteilt. Der Tank lässt sich sozusagen als mobile Deckung benutzen: Man schickt ihn die Straße entlang bis zur Dead Man's Corner und versteckt sich währenddessen dahinter. Sobald der Panzer die Kreuzung erreicht, nimmt die Geschichte ihren Lauf. Während der Mission startete von der Küste aus ein Bombardement der Kriegsschiffe, die dort stationiert waren: Die Deutschen sollten aus der Stadt geradezu herausgebombt werden. Das war der Moment, an dem die Hölle losbrach und die deutsche Armee den Rückzug nach Süden antrat. So geschieht es auch im Spiel. Das Ziel des Spielers ist es, den Fluchtweg der Deutschen abzuschneiden."

PC Games: Das ganze Spiel läuft in der Normandie ab. Besteht dadurch nicht die Gefahr, dass sich die Missionen stark ähneln?
Pitchford: „Obwohl der D-Day nur acht Tage umfasst, gibt es eine enorme Vielfalt: Einmal landet man mitten in der Nacht und alleine in der Normandie und muss sich durchschlagen. Ein anderes Mal nähert man sich hinter feindlichen Linien dem Strand Utah und kann beobachten, wie die Deutschen den Strand räumen und landeinwärts vor den Alliierten flüchten, die übers Wasser kommen. In der letzten Mission arbeitet man sich von Ste. Marie-du-Mont nach Carentan vor, während am Himmel Frachtgleiter fliegen und zu landen versuchen. Viele Gleiter wurden von den Telefonmasten, die von General Erwin Rommel aufgestellt waren, in Stücke gerissen – es war ein heilloses Chaos! Ich will über den weiteren Verlauf der Mission nicht zu viel verraten, aber um ehrlich zu sein: Jeder kann den Ausgang in den Geschichtsbüchern nachlesen!"

PC Games: Man kämpft überwiegend in Außenarealen. Wie groß ist die Bewegungsfreiheit?
Pitchford: „Wir wollen den Spieler nicht in einem Korridor gefangen halten, sondern in die echte Welt hinausschicken. Dort dreht sich alles um Angriffsmanöver und Taktik: Man kann den Feind mit Unterdrückungsfeuer einschränken, kann über die rechte oder die linke Flanke angreifen oder einen ganz anderen Weg gehen. Diese taktische Vielfalt bedeutet natürlich, dass das Spiel mit einem nichtlinearen Konzept im Auge entwickelt wurde. Es gibt auch Situationen, in denen der Spieler in seiner Bewegungsfreiheit relativ eingeschränkt ist. Ich weiß nicht, ob du je in der Normandie gewesen bist, aber die Straßen dort sind sehr eng und von Hecken eingerahmt, die vier Meter hoch sind, daran kommt niemand so leicht vorbei. Da gibt es beispielsweise diese eine Straße, die nach Carentan führt, die ist kilometerlang und an beiden Seiten stehen riesige Hecken. Der Spieler muss mit seinem Team dieser Straße folgen, die heute von Fallschirmjägern als Purple Heart Lane bezeichnet wird – einfach weil jeder, der auf ihr ging, vom Gegner angeschossen oder getötet wurde."

PC Games: Wenn man im Spiel getroffen wird, was geschieht dann? Es gibt immerhin keine Medi-Kits ...
Pitchford: „In **Brothers of Arms** geht es nicht darum, die Lebensenergie-Anzeige im Auge zu behalten – es gibt nämlich keine! Es geht darum, sich schlau zu verhalten. Ein Status gibt Auskunft über den momentanen Zustand, etwa normal oder kritisch. Wenn man beschossen wird, merkt man am Vorbeizischen der Kugeln, dass einen die Gegner ins Visier genommen haben; und wenn der Spieler in sehr großer Gefahr schwebt, getroffen zu werden, dann warnen wir ihn mit Blutspritzern im Bild. Wenn man in diesen Momenten nicht handelt – also das Feuer erwidert, Deckung sucht oder das Team zu Hilfe ruft – wird man scheitern."

PC Games: Wie hoch ist der Gewaltgrad im Spiel? **Medal of Honor 2: Allied Assault (dt.)** hatte als Kriegsspiel keinen einzigen Pixel Blut.
Pitchford: „Krieg bedeutet Gewalt. Er ist nicht für Kinder gedacht. Wir als Spielehersteller sind natürlich darauf bedacht, dass unsere Produkte eine möglichst große Zielgruppe erreichen, und halten uns deshalb, was die Gewalt betrifft, im Rahmen. Aber wir finden nicht, dass **Brothers in Arms** für Kinder ist; um genau zu sein, habe ich ein Problem mit Leuten, die den Krieg in Watte verpacken, damit sie ihn an Kinder verkaufen können. **Brothers in Arms** ist realistisch: Wird eine Person getroffen, so blutet sie. Wird sie von einer Granate getroffen, dann fällt das Resultat entsprechend aus. Doch das Spiel suhlt sich nicht in Brutalität – wenn solche Dinge geschehen, dann geschehen sie, weil sie auch in Wirklichkeit so abgelaufen sind."

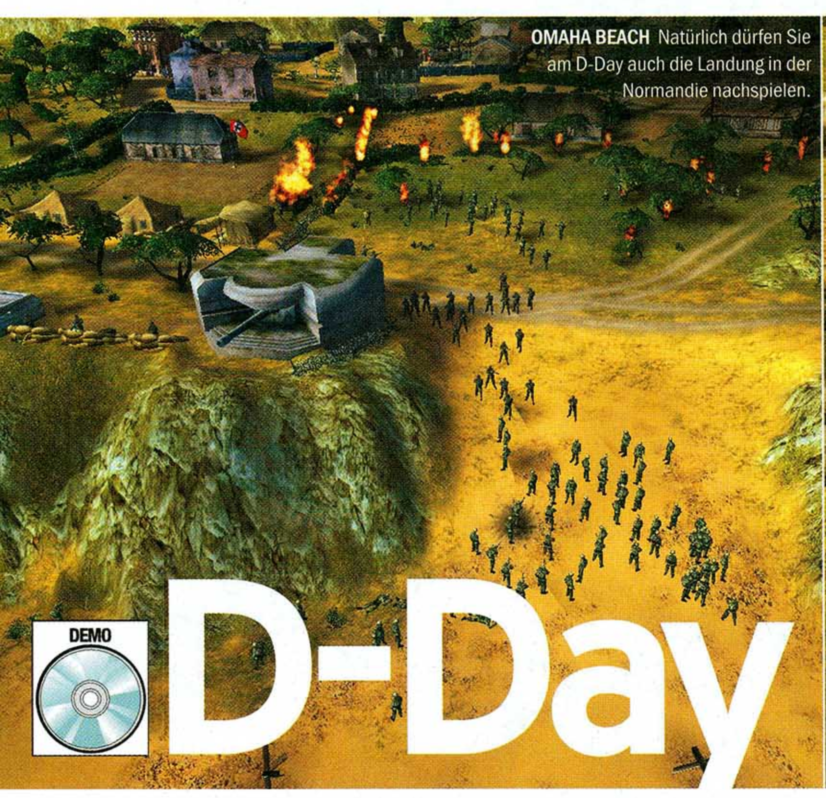
PC Games: Was kann die Grafik-Engine?
Pitchford: „Wir haben einen Shader entwickelt, der es uns erlaubt, den Sättigungsgrad der Farben zu regulieren. Damit können wir einen Look erzeugen, der alten Filmen ähnelt; das Bild ist dann zwar nicht völlig schwarz-weiß, wir haben ihm nur etwas Farbe entzogen. In anderen Situationen, etwa wenn wir wollen, dass die Bilder lebendig erscheinen, bewirkt der Shader das Gegenteil. Zum Beispiel zu Beginn, als der Spieler in der Normandie abspringt. Wenn ich mir vorstelle, ich wäre diese Person ... es ist Nacht, man verliert seine Einheit, es ist nass und man ist müde und hungrig. Und dann, irgendwann um 7 Uhr morgens geht die Sonne auf ... das muss ein unbeschreibliches Gefühl sein; zu wissen, dass man die Nacht überlebt hat, dass ein neuer Tag anbricht und die Sonne die Erde mit Licht überflutet. In solchen Situationen hilft uns besagter Shader, die passende Stimmung zu vermitteln. Wir haben außerdem eine Technologie eingekauft, die in Frankreich entwickelt wurde. Damit ist es möglich, die Wachstumsphasen von Bäumen zu simulieren, und die Spezies der Bäume stammen alle aus der Normandie. Wir haben also sogar exakt die Bäume im Spiel, die auch in der Normandie stehen! So weit gehen wir in unserem Bestreben nach Authentizität!" (lacht)

PC Games: Was kannst du uns zum Multiplayer-Modus erzählen?
Pitchford: „Jeder Spieler verfügt über eine Einheit, die er kommandieren darf. Dadurch entstehen viele interessante Situationen. Mir gefällt vor allem meine persönliche Taktik sehr gut, mit der ich meinen Trupp als Ablenkungsstreitmacht verwende: Ich schicke mein Team vor und stelle sicher, dass der Feind das mitbekommt. Mein Verbündeter wartet dort zusammen mit den computergesteuerten Mitstreitern auf den Gegner und wenn der dann da ist, schleiche ich mich von hinten an ihn heran und überrasche ihn – Angriff und Bewegung, das ist der Schlüssel zum Sieg! Wir wollten, dass sich der Mehrspieler-Modus ein bisschen wie eine Einzelspieler-Mission anfühlt, deshalb gibt es für jedes Mehrspieler-Spiel bestimmte Missionsziele – für beide Seiten. Sehr interessant ist auch der Teamwork-Aspekt. Dafür sollte man beim Spielen der PC-Version schon im selben Raum sitzen oder über ein Headset verfügen, damit man die Taktiken ordentlich abstimmen kann. **Brothers in Arms** unterscheidet sich von anderen Ego-Shootern dadurch, dass Reaktionszeit und Zielvermögen an zweiter Stelle stehen: Es wird immer der gewinnen, der sein Team schlauer manövriert, nicht derjenige, der am schnellsten die Kanonen zücken kann."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch, Randy!

Infokasten Randy Pitchford

Randys Einstieg ins Spielebusiness erfolgte bei 3D Realms, wo er zusammen mit Firmenboss George Broussard unter anderem an **Duke Nukem Forever** arbeitete. Um seine eigenen Spiele zu verwirklichen, verließ er die Firma und gründete Gearbox. Unter seiner Leitung entstanden die PC-Umsetzungen von **Tony Hawk 3** und **Halo**. Er ist außerdem für **Half-Life: Opposing Force**, **Half-Life: Blue Shift** und **James Bond 007: Nightfire** verantwortlich.



OMAHA BEACH Natürlich dürfen Sie am D-Day auch die Landung in der Normandie nachspielen.


DICKE BERTA Mit schwerer Artillerie kämpfen die deutschen Streitkräfte gegen die Alliierten an.

Geschichte hautnah: In Bayeux, einen Steinwurf vom berühmt-berüchtigten Omaha Beach entfernt, präsentierten uns die Afrika-Korps-Entwickler ihr **Spiel zur Invasion der Alliierten in der Normandie.**

Der Name des taktischen 3D-Echtzeitstrategiespiels **D-Day** ist Programm. Der Nachfolger von **Afrika Korps vs. Desert Rats** versetzt Sie in die frühen Morgenstunden des 6. Juni 1944, dem D-Day, an dem die Landung der alliierten Truppen in der Normandie begann. Mit Lastenseglern landen die ersten britischen und amerikanischen Soldaten im Schutze der Nacht unbemerkt hinter den feindlichen Linien. Nun heißt es, keine Zeit zu verlieren, um möglichst nicht entdeckt zu werden. Andernfalls ist das Spiel schneller vorbei, als Ihnen lieb sein dürfte – denn gegen die deutsche Übermacht mit Panzern, bewaffneten Spähwagen und mobiler Artillerie sind Ihre Mannen nahezu chancenlos. In den ersten Stunden des Invasionstages gilt es, Bunkeranlagen auszuschalten, Nachschubwege abzuschneiden sowie strategisch wichtige Punkte einzunehmen und zu halten – was aufgrund des brutalen Schwierigkeitsgrades der uns vorliegenden Beta-Version ganz schön knifflig ist: Oftmals erobert man mit seinem letzten Aufgebot tapferer Krieger einen wichtigen Punkt, um wenig später vom deutschen Gegenangriff buchstäblich überrollt zu werden. Das nervt gewaltig.

Bomben per Mausklick

Jede Mission besteht aus mehreren primären Zielen, die Sie zwingend erfüllen müssen. Zusätzlich gibt es noch eine Reihe sekundärer Ziele, die Sie erreichen können, aber nicht müssen. Dennoch sollten Sie diese nicht von vornherein außer Acht lassen. Wer bereits in einer früheren Mission ein MG-Nest ausgeschaltet oder einen Truppentransporter auf dem Weg zur Küste in die Luft gejagt hat, wird es später einfacher haben. Erfahrene Wüstenfüchse, die den Vorgänger gespielt haben, werden sich bei **D-Day** sofort heimisch fühlen. An der Bedienung hat sich nämlich nichts geändert. Analog zum Vorgänger schmeißen sich Ihre Pixel-Soldaten per Mausklick auf den Boden, robben vorwärts oder heben in Windeseile Schüt-

Mehr als 60 verschiedene Einheiten stehen zur Auswahl –



BSA M-20
Während des Zweiten Weltkriegs wurden über 126.000 Einheiten des schnellen und wendigen Zweisitzers produziert. Die M-20 wurde vor allem zum Auskundschaften und zum Transport ranghoher Offiziere genutzt.

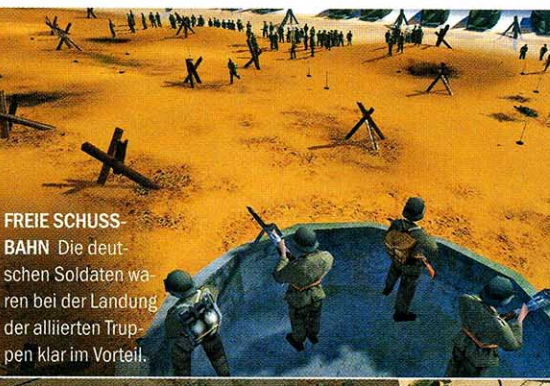
Churchill Crocodile MK 5
Der 40 Tonnen schwere Tank war aufgrund seiner sehr starken Panzerung eine wirkungsvolle Waffe. Das Kaliber der Hauptbewaffnung reicht von der leichten Zwei-Pfünder-Kanone bis hin zur 95-mm-Haubitze.

Panzerhaubitze M7 Priest
Die in der Schlacht von El Alamein erprobten Panzerhaubitzen kamen auch bei der alliierten Landung in der Normandie zum Einsatz und dienten den trägen Panzerdivisionen als mobilerer Schutz.

Artillerie-Geschütze
Um die deutschen Stellungen zu schwächen, setzten die Alliierten eine Vielzahl solcher Artilleriestellungen ein. Mit einer Reichweite von bis zu 3.000 Metern konnten feindliche Stützpunkte aus sicherer Entfernung angegriffen werden.



KETTENRASSELN In den verwinkelten Straßen einer französischen Kleinstadt sind zwei Panzer-Einheiten aufeinander gestoßen.



FREIE SCHUSSBAHN Die deutschen Soldaten waren bei der Landung der alliierten Truppen klar im Vorteil.



DETAILLIERTE OPTIK Die leistungsstarke 3D-Engine stellt Fahrzeuge und Soldaten wirklichkeitsnah dar.

zengräben aus. Auch wird nach wie vor nach dem Motto „Kämpfen statt Bauen" verfahren. Wie bei **Blitzkrieg** oder **Panzers** müssen Sie nicht erst mühsam ein Feldlager zimmern, sondern steigen direkt ins Kampfgeschehen ein. Neu ist hingegen die Möglichkeit, Brücken komplett zu zerstören oder per Knopfdruck Flächenbombardements anzufordern. Zwar kommt die stufenlos zoom- und drehbare 3D-Engine optisch nicht ganz an **Panzers** heran, überzeugt aber mit effektvollen Explosionen, glaubwürdigen Normandie-Landschaften und lebensnahen Animationen der PC-Soldaten. Außerdem verfügt jedes Fahrzeug über ein realistisches und mehrstufiges Schadensmodell. So lässt sich der Zustand einer Einheit nicht nur am Statusbalken, sondern auch optisch erkennen.

Abgespecktes Gameplay

In die zwölf Missionen umfassende Schlacht ziehen Sie nur auf westlicher Seite mit knapp 60 verschiedenen Vehikeln. Dienst an der Waffe verrichten unter anderem Scharfschützen, MG-Schützen, Grenadiere, Aufklärer und Sanitäter. Alle Einsätze basieren auf historischen Begebenheiten. Sie dürfen die dramatische Landung am Omaha Beach genauso nachspielen wie den Fallschirmjäger-Angriff auf Sainte Mère Eglise, den Kampf um den Kessel von Falaise oder die Operation Cobra. Beim Vorgänger **Afrika Korps vs. Desert Rats** haben Ihre Einheiten mit jeder Schlacht Erfahrungspunkte gesammelt und wurden mit in die kommende Mission übernommen – auf dieses motivierende Feature haben die Entwickler leider ebenso verzichtet wie auf eine spannende Hintergrundstory. Vor dem Einsatz bekommen Sie lediglich ein paar historische Hintergrund-Infos, mehr nicht. Dafür haben die Entwickler die Mehrspieler-Optionen aufgebohrt: Bis zu acht PC-Feldherren sollen sich auf zwölf mitgelieferten Multiplayer-Maps packende Gefechte liefern können. Neugierig geworden? Exklusiv auf unserer Heft-DVD finden Sie die spielbare Demo-Version zu **D-Day**.

ERSTEINDRUCK

Wer auf actionreiche und anspruchsvolle Echtzeitstrategie-Kost mit historischem Hintergrund steht, sollte sich den Erscheinungstermin von **D-Day** *dick im Kalender anstreichen. Neben dem Solospiel dürfte auch der erweiterte Mehrspieler-Modus für packende Gefechte sorgen. Schade nur, dass die Entwickler mit der Einheitenübernahme und der spannenden Hintergrund-Story zwei herausragende Features des ersten Teils gestrichen haben.* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler.................... Digital Reality
Anbieter............................. Pointsoft
Termin........................... 28. Juli 2004

wir stellen Ihnen **die wichtigsten** der Alliierten und der Deutschen vor.



Daimler MK II Kampfpanzer
Die leichtere Ausführung des Kampfpanzers II war ideal für Aufklärzwecke. Mit einer Geschwindigkeit von 56 Stundenkilometern war er einer der schnellsten Panzerkampfwagen seiner Zeit.

2-cm-Flakvierling 38
Diese Flak-Abwehr hatte eine theoretische Schussfolge von 1.800 Schuss/Min., was sie zu einer effektiven Waffe machte. Spezial-Trupps sollten deswegen vor der Invasion möglichst viele Flak-Vierlinge entschärfen.

Königstiger
Der Königstiger galt als einer der gefährlichsten Panzer der deutschen Truppen. Mit einer Reichweite von 2.000 Metern und seiner 150-mm-Stirnpanzerung konnte er es auch mit größeren Verbänden aufnehmen.

Sonder-Kraftfahrzeug 11
Hinter dem bürokratischen Namen verbarg sich eines der nützlichsten Nachschub-Fahrzeuge des Zweiten Weltkriegs. Mit Ketten ausgestattet, konnte sich der Transporter auch auf schwerem Geläuf rasch fortbewegen.

DEMO

VIDEO

Soldiers: Heroes of World War II

>> Ein besonderes Schaustück ist die ebenso **stimmungsvoll wie detailreich**

Das Taktik-Erstlingswerk des russischen Entwicklers Best Way kann mit CDVs Grafikreferenz locker mithalten und **spielt sich wie Codename: Panzers auf Zehenspitzen.**

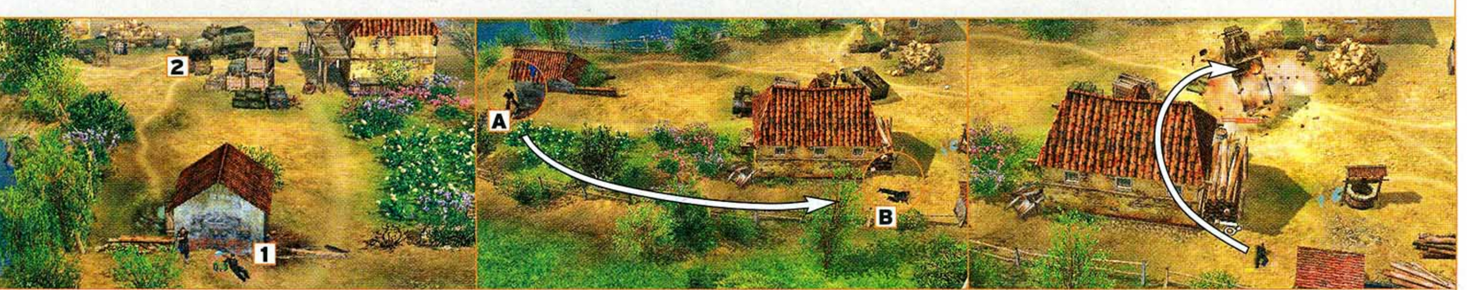
Sie sind unterbewaffnet, untermotorisiert und in der Unterzahl: In **Soldiers: Heroes of World War II** sind eine Hand voll Einzelkämpfer dazu verdammt, gegen eine massive Übermacht an gegnerischen Soldaten anzutreten. Als deutsches, britisches, russisches oder amerikanisches Kommandoteam steuert der Schlachtenlenker seine Recken vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs durch rund 30 Missionen zwischen russischer Tundra und französischer Atlantikküste. Was sich auf dem Papier nach einer Nachempfindung des **Commandos**-Spielprinzips anhört, entpuppt sich als Strategie-Taktik-Mix mit facettenreichen Handlungsoptionen.

Grand Theft Panzer

Zwar bricht das Team in der Regel per pedes Richtung Feind auf, kann dem Gegner jedoch praktisch alles an Waffen und Gerät klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Insbesondere Panzer schinden nicht nur durch erhöhte Feuerkraft Eindruck im Feindesland. Oft werden die Stahlkolosse einfach schon deswegen benötigt, um Hauswände zum Einsturz zu bringen und so Wege für nachrückende Infanteristen zu öffnen. Selten steht jedoch ein unbewachtes Kettenfahrzeug einsam herum; oft muss der Tank erst mit Panzerbüchse oder geballter Ladung so stark beharkt werden, bis die Besatzung flieht. Erbeutete Panzer müssen jedoch nicht nur repariert, sondern gegebenenfalls auch aufmunitioniert und betankt werden. Der begrenzte Sprit- und Munitionsvorrat führt zu interessanten taktischen Herausforderungen: Oftmals reichen nämlich Patronen

So spielt sich Soldiers

Bei Soldiers kann man selten einen direkten Schusswechsel riskieren. Vielmehr lässt der Feldherr aus dem Hinterhalt angreifen.



Zunächst verbirgt man sein Kommandoteam (1) vor dem US-Funkwagen (2) und nutzt die Hauswand als Deckung.

Von Punkt A nach Punkt B lässt man einen einzelnen Soldaten auf Handgranaten-Wurfweite heranrobben.

Eine gezielt geworfene, geballte Ladung wirkt panzerbrechend und lässt das oben offene Halbkettenfahrzeug explodieren.



inszenierte Spielumgebung «

und Treibsoff nicht aus, um die erforderliche Einsatzstrecke zu überwinden, sodass selbst die Wahl der Anmarschroute den Missionsverlauf komplett verändern kann. Auch zu Fuß lohnt ein beherzter Griff in die Tasche von Gefallenen. Nur zu oft darf man dabei wichtige Ausrüstungsgegenstände wie Sprengstoff, Munition oder Handfeuerwaffen einsammeln. Manchmal lässt sich auch ein Stahlhelm erbeuten, der zusätzlichen Schutz bietet.

Grafischer Leckerbissen

Ein besonderes Schaustück bei **Soldiers** ist die ebenso stimmungsvoll wie detailreich inszenierte Spielumgebung mit schmucken Wassereffekten, dynamischer Beleuchtung in Nachtmissionen und spektakulären Explosionen, die der optischen Qualität von **Codename: Panzers** in nichts nachsteht. Spielerisch wirkt **Soldiers** dagegen mehr wie **Panzers** auf Zehenspitzen. Sorglose Wanderungen oder motorisierte Ausfahrten werden in der Regel sofort durch Entdeckung und Beschuss bestraft – Diskretion ist also angesagt. Wer die prächtige Inszenierung von **Soldiers** genießen will, muss in der vorliegenden Vorabversion jedoch durchaus Frustrationstoleranz mitbringen. Im Gegensatz zu **Commandos** verfügen die Gegner über keinen Sichtkegel, der den Wahrnehmungsradius darstellt. Damit ist sich der Spieler selten darüber im Klaren, wann die eigenen Helden vom Gegner unter Feuer genommen werden. Da der Feind über wesentlich mehr Feuerkraft verfügt oder zumindest zahlenmäßig überlegen ist, enden die vom Spieler nicht vorhersehbaren Fehltritte meist fatal.

Versuch macht klug

Dies macht **Soldiers** phasenweise zum Glücksspiel: Ein und derselbe Lösungsweg kann zum Erfolg führen oder eben auch nicht – abhängig davon, ob der Feind das betretene Gebiet gerade zufällig einsieht. Doch Publisher Codemasters verspricht Abhilfe. Im Gegensatz zur vorliegenden Version soll die endgültige Verkaufsvariante über steuerbare Schwierigkeitsstufen mit schwächeren Gegnern verfügen, damit sich enttarnte eigene Soldaten besser verteidigen können. Zudem soll so die Wahl zwischen Schleichstrategie und direktem Schlagabtausch als taktische Option leichter fallen. Frohe Kunde hat Codemasters auch für Multiplayer-Fans: Kurz nach Erscheinen werden kostenlose Upgrades mit einem kooperativen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler bereitgestellt.

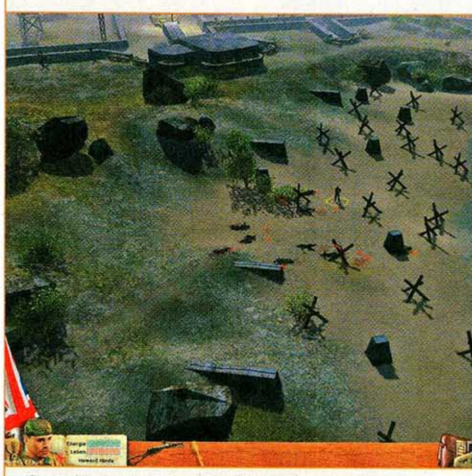
ERSTEINDRUCK

*Soldiers ist eine wahre Augenweide, kein Zweifel. Auch die vielfältigen strategischen Details mit der Möglichkeit, gegnerische Fahrzeuge und Anlagen zu erbeuten, bieten innovative Gameplay-Elemente. Der Schwierigkeitsgrad aufgrund der fehlenden Sichtlinien zerrt jedoch an den Nerven. Wenn Entwickler Best Way die Gegnerstärke in der Verkaufsversion entsprechend absenkt, könnten nicht nur **Commandos**-Fans auf ihre Kosten kommen.* CHRISTOPH HOLOWATY

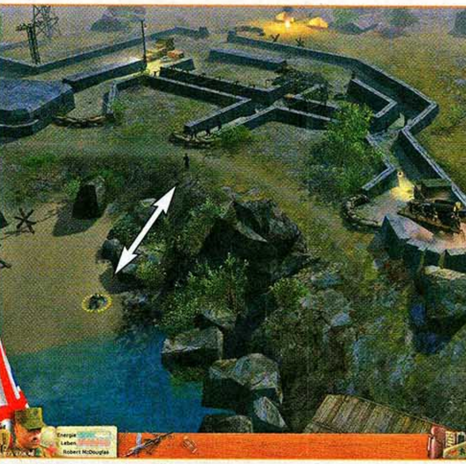
Entwickler .... Best Way
Anbieter .... Codemasters
Termin .... Juli 2004

Klau mich: Geschütz gefällig?

Besonders reizvoll ist bei Soldiers das Erbeuten von Ausrüstung und Waffen – hier sehen Sie, wie die Eroberung einer Küstenbatterie funktioniert.



Strandspaziergang in tiefster Gangart
Nachdem man mit dem spärlich bewaffneten Team an der Küste gelandet ist, muss man die Wachen ausschalten. Per Tastendruck werden Waffen zum Aufsammeln rot markiert.

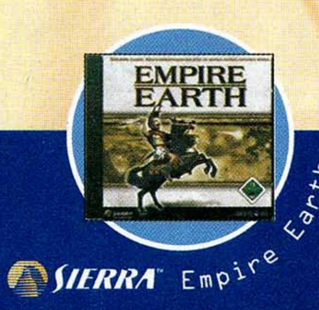


Schleichwege nutzen
Sowie man ernst zu nehmende Waffen erbeutet hat, schleicht man sich an die Bunkerwachen heran. Der Nachteil: Mangels Sichtkegel ist nie klar, wann man vom Feind gesehen wird.



Nachladen, bitte!
Nachdem die Besatzung ausgeschaltet wurde, wird die Küstenbatterie nachgeladen. Im linken Fenster sieht man die eigene Ausrüstung; im rechten das Geschütz-Inventory mit den Geschossen.

Playboy?



SIERRA Empire Earth



THQ Red Faction 2



ATARI V-Rally 3



cdv Sudden Strike 2



Tivola Die Maus 2



Disney Interactive Achterbahn Designer



eidos Tomb Raider - Die Chronik



PC-Software
10,-€ je Titel*



phenomedia AG Moorhuhn Kart XXL



Disney Interactive Magical Racing Tour

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!



Arena Wars

MÄCHTIG Wer Power-ups auf seine Einheiten anwendet, erhöht deren Kampfkraft und Reichweite.

EXPLOSIV Wer im spaßigen Bombing-Run-Modus eine Bombe in der gegnerischen Basis platziert, punktet.

FAHNENFLÜCHTLING Mit vereinten Kräften versuchen die Gegner den Flaggen-Dieb aufzuhalten.

Die Spiel-Modi

Neben dem klassischen Capture the Flag bietet Arena Wars noch zwei weitere Spielvarianten – wir haben sie angespielt!

Capture the Flag

Der Klassiker: Jeder Spieler besitzt einen Stützpunkt mit eigener Flagge. Die gegnerische Fahne muss erobert und zur eigenen Basis zurückgebracht werden. Für jede erfolgreiche Eroberung gibt es einen Punkt.

Bombing Run



Um zu punkten, muss eine Bombe zur Dropzone des Gegners transportiert werden. Nach 20 Sekunden explodiert sie und bringt dem Bombenleger einen Punkt. Innerhalb dieser Zeit kann sie jedoch noch entschärft werden.

Double Domination



Auf der Karte befinden sich zwei neutrale Domination Points. Nimmt ein Spieler beide 20 Sekunden lang ein, punktet er. Dazu muss ein Schlüssel unbeschadet aus der eigenen Basis zu beiden Domination Points transportiert werden.

Volle Action: PC Games war bei den Machern der spaßigen Mixtur aus Echtzeit-Strategie- und Actionspiel vor Ort.

Hinter Computerspielen stecken zwangsläufig millionenschwere Budgets und Legionen von Entwicklern? Von wegen: Gerade einmal vier Leute haben sich in den vergangenen Jahren die Nächte um die Ohren geschlagen, um mit dem Genre-Mix **Arena Wars** im Juli ihr erstes richtiges PC-Spiel zu veröffentlichen. Exdream Entertainment heißt der Zusammenschluss chronisch übermüdeter Jung-Entwickler, die wir Anfang Juni in Gütersloh besuchten. Dort nahmen wir nicht nur einige Preview-Versionen des actionreichen Genre-Mix in Empfang, sondern lieferten uns auch packende Netzwerk-Schlachten. Bis zu acht Spieler treten in Teams via LAN oder Internet in den drei Spiel-Modi Capture the Flag, Bombing Run und Double Domination gegeneinander an (siehe Extra-Kasten!).

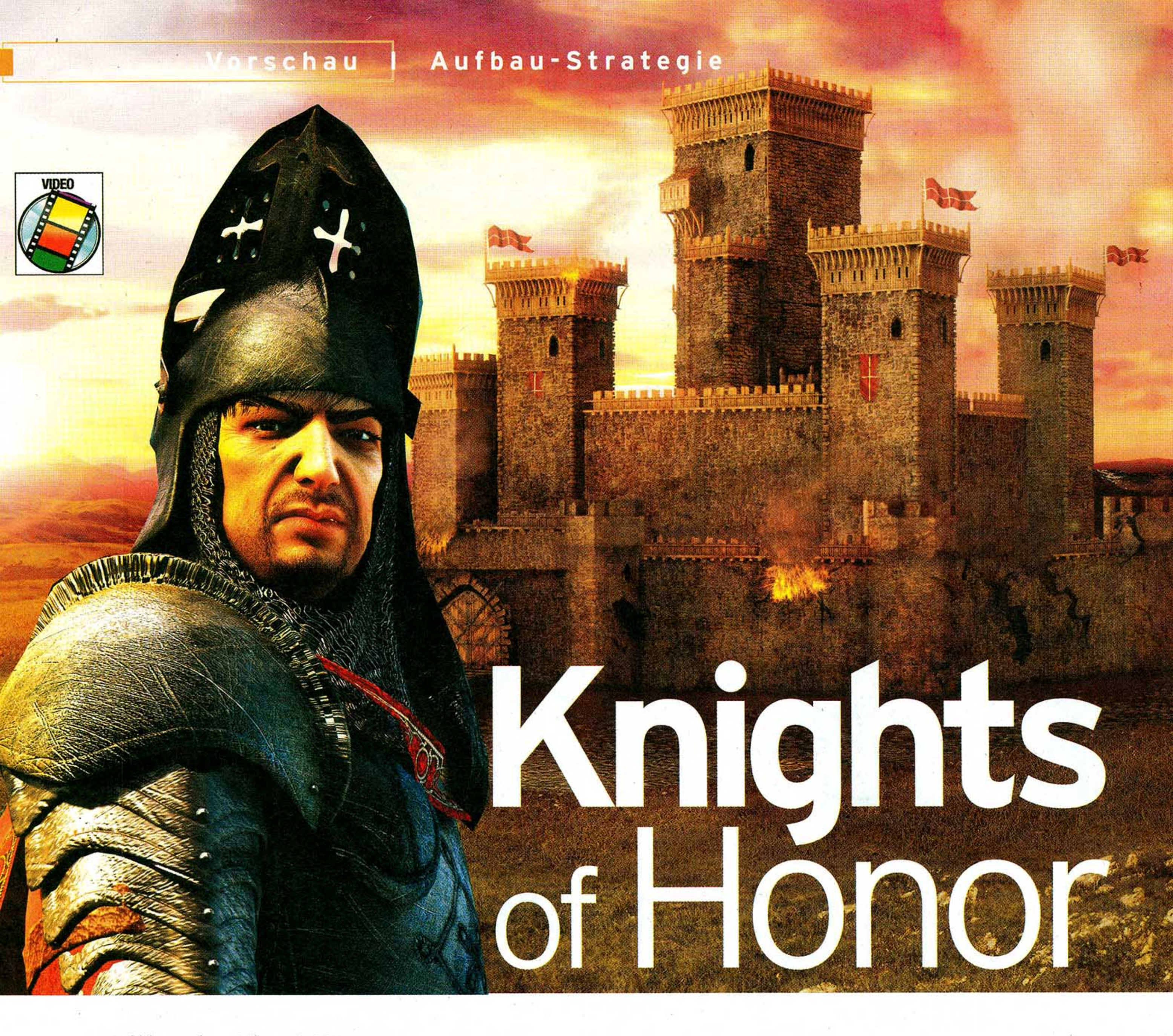
Actionreiche Online-Gefechte

Die 5 bis 15 Minuten langen Matches bieten Action pur und fesseln einen von der ersten bis zur letzten Spielsekunde. Ihr Startkapital investieren Sie per Mausklick in sechs unterschiedlich starke und schnelle Einheiten, die wenige Sekunden später von der Rampe Ihrer Basis rollen. Die Steuerung entspricht gängigen Echtzeit-Strategie-Titeln. Sie dirigieren Ihre Einheiten über die futuristischen Iso-Karten, greifen feindliche Fahrzeuge oder Kraftwerke an und sammeln Power-ups ein, die Ihre Einheiten schneller oder den Bildschirm Ihres Kontrahenten einfrieren. Die detailarme Optik von **Arena Wars** haut zwar keinen **C&C**-General vom Kommandostand, sorgt dafür aber auch auf älteren Systemen für flüssige Online-Gefechte. Wer eine Webcam besitzt, kann sein Konterfei für alle sichtbar ins Spiel einbinden. Solo-Spieler können sich zudem auf einen 60 Missionen umfassenden Einzelspieler-Modus freuen.

ERSTEINDRUCK

*Hilfe, ich bin süchtig! **Arena Wars** hat mich mit dem rasanten Gameplay schnurstracks in seinen Bann gezogen und hat das Zeug zum Überraschungshit. Mein Tipp: Zocken Sie unbedingt die spielbare Demo auf unserer Heft-DVD an und gewinnen Sie nebenbei einen High-End-PC (siehe Seite 21)!* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... Exdream Entertainment
Anbieter .... Ascaron/Take 2
Termin.......................... 16. Juli 2004



Knights of Honor

Ritter der Ehre? Von wegen: **Im Mittelalter herrschten raue Sitten.** Wer sich allzu viel Gefühlsduselei leistet, sieht sich in Sunflowers' Strategie-Hoffnung von skrupellosen Gegnern in die Enge gedrängt.

Von der alten Erfolgsformel der Hobby-Strategen „Massenproduktion, Gegner überwältigen" müssen Sie sich bei **Knights of Honor** verabschieden. In Sunflowers' Königreich-Simulation führen viele Wege zur Macht, die scheinbar einfachsten enden aber oft in Sackgassen. Wenn Sie rücksichtslos auf Raubzug gehen, haben Sie schneller die halbe Welt gegen sich, als Sie „Heiliges Römisches Reich Deutscher Nation" sagen können. Nach vielen Feldzügen mit der Alphaversion haben wir gelernt: Gefragt ist die richtige Mischung aus militärischer Stärke, Diplomatie und roher Wirtschaftskraft.

Byzanz gegen die Welt

Ähnlich wie in **Civilization** verkörpern Sie auch in **Knights of Honor** keinen bestimmten Potentaten, sondern wachen als eine Art himmlischer Beistand über die Geschicke Ihres Volkes und seiner Herrscherfamilie. Zur Auswahl stehen je nach Startjahr (1000, 1200 oder 1350 n. Chr.) zwischen 46 und 60 König- und Kaiserreiche, Fürstentümer und Sultanate, angefangen bei den drei irischen Provinzen Ulster, Leinster und Munster im äußersten Westen über Norwegen und Dänemark im Norden bis zu Byzanz und den Abassiden im Südosten. Das Spielgebiet umfasst den größten Teil Europas und einen kleinen Abschnitt Nordafrikas und Arabiens.

Die Uhr tickt

Anders als die nächsten Verwandten **Age of Wonders** oder **Heroes of Might & Magic** läuft **Knights of Honor** nicht rundenweise ab. Die Spieluhr tickt beständig weiter. Je nach Situation dürfen Sie die Zeit antreiben, verlangsamen oder anhalten, um in aller Ruhe Befehle zu erteilen. Letzteres ist auch bitter nötig, denn je weiter Sie Ihr Herrschaftsgebiet ausdehnen, desto schwieriger wird es, alle Grenzen im Blick zu behalten und schnelle Entscheidungen zu treffen. Zwar soll Sie ein Nachrichtensystem auf Ereignisse oder Gefahren aufmerksam machen, doch das unterscheidet in der aktuellen Vorabversion noch nicht zwischen wichtigen und unwichtigen Meldungen. Die bulgarischen Entwickler arbeiten dran. Wünschenswert wäre außerdem die Möglichkeit, das Spiel bei Bedrohungen wie einer gegnerischen Invasion automatisch anhalten zu lassen. Nichtsdestotrotz verleiht der Echtzeit-Ablauf **Knights of Honor** mehr Dynamik als der rundenbasierten Konkurrenz.

DREIECKSFORMATION Wie in Medieval oder Praetorians bestimmen Aufstellung und Terrain die Kampfkraft Ihrer Soldaten.

DRITTES AUGE Neben Schlachtfeld und Übersichtskarte ist die Weltansicht die dritte Spielperspektive. Sie dient vor allem der Diplomatie.

DER PLANER Satte 66 Gebäude und Upgrades dürfen Architekten in Städten in Auftrag geben.

ADEL VERPFLICHTET Durch Heirat mit anderen Königshäusern entstehen stabile Allianzen und vielleicht spätere Thronansprüche.

SPARBUCH Statistiken geben Aufschluss über Finanzen, Religion, Bildung. In schwierigen Zeiten können Sie Sondertaxen erheben, verärgern damit aber Ihre Bevölkerung.

Plündert die Kirche

Kernstück von **Knights of Honor** ist die Übersichtskarte, die wir Ihnen weiter unten genauer erklären. Auf ihr verwalten Sie Ihre Ländereien, erteilen Bauaufträge und lassen Armeen aufmarschieren. Zentrale Anlaufstelle in jedem Distrikt ist eine Festung, die die wichtigsten Produktionsanlagen beherbergt. Dort werden Werkzeugschmieden, Kornkammern oder Steuerbüros errichtet. Andere Einrichtungen finden nur außerhalb der Stadtmauern Platz, etwa Farmen, Häfen, Kirchen oder Moscheen – was spätestens in Kriegszeiten wichtig wird. Feindliche Truppen ziehen nämlich mit Vorliebe marodierend durch die Lande und plündern und brandschatzen die Dörfer und Betriebe auf dem Land, statt sich auf eine langwierige Belagerung der zentralen Festung einzulassen. Verschanzen bringt also nichts, Sie müssen selber die Initiative ergreifen.

Die Ritter der Ehre

Um solchen Gefahren zu begegnen, müssen Sie Armeen aufstellen. Entweder rekrutiert in den Städten, wo Bogenmacher, Rüstungsmanufakturen und Schwertschmieden die nötige Ausrüstung stellen, oder zusammengesetzt aus freien Söldnern, die für den richtigen Preis jedem Herren dienen. Ohne einen General nutzt Ihnen allerdings auch die tollste Truppe herzlich wenig. Bis zu neun solcher Ritter dürfen Sie anheuern, wobei Offizier nur einer der sechs möglichen Berufe ist. Spion, Händler, Geistlicher, Baumeister und Wirtschafter sind die anderen. Ein Spion, platziert am Hof eines Konkurrenten, liefert Ihnen Informationen über Reich und Streitkräfte Ihres Widersachers und kann mit etwas Glück sogar selbst im Rang aufsteigen – bis hin zum Armeeführer oder gar zum Herrscher über ebenjenes Fürstentum. Händler sorgen für klingelnde Kassen, wenn sie Routen zu anderen Ländern erschließen, oder importieren seltene Waren. Geistliche generieren den „Rohstoff" Frömmigkeit, der beispielsweise wichtig ist, um eroberte Städte

Schweres Gerät

Um gut verteidigte, schwer befestigte Burgen einzunehmen, genügen Infanterie und Reiterei nicht mehr, hier kommen Belagerungsmaschinen wie das abgebildete Katapult zum Einsatz.



Panzer-Reiter

Die Ritter sind die ungekrönten Könige des Schlachtfelds und werden nur von Speerträgern oder schwer passierbarem Gelände gestoppt.

zu annektieren. Baumeister senken die Kosten und Zeit für neue Konstruktionen. Wirtschafter schließlich erhöhen die Nahrungsproduktion in der jeweiligen Provinz. Alle Anführer verbessern im Spielverlauf ihre Fähigkeiten. Aber Sie dürfen nicht mehr als neun einsetzen. Es gilt zu entscheiden, was wichtig ist: Militärische Macht? Gold? Die Kirche?

Eine Frage der Moral

Schicken Sie einen Ihrer Marschälle in die Schlacht, können Sie wählen, ob er den Kampf ausfechten soll oder die Führung selbst übernehmen. Ersteres hat den Vorteil, dass Sie sich währenddessen um andere Aufgaben und Fronten kümmern können. Der Computergeneral macht seine Sache eigentlich auch ganz gut. Wenn Sie sich für Letzteres entscheiden, wechselt die Ansicht direkt auf das Schlachtfeld, das Sie weiter unten abgebildet sehen. Dort kommandieren Sie Ihre Truppen im Stil von Echtzeit-Taktikspielen wie **Praetorians** oder **Medieval**: Verbände aus ein, zwei Dutzend Infanteristen und Reitern oder schwere Belagerungsgeräte werden per Mausklick geführt. Entscheidend ist nicht nur das bekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip, das etwa Lanzenträger besonders effektiv gegen Kavallerie macht, oder Formationen und Terrain, sondern vor allem auch die Moral der Streiter. Mussten die nämlich vorher einen Gewaltmarsch hinlegen und womöglich noch bei Nacht und dann noch zwei Tagesreisen auf See in einem schaukelnden Seelenverkäufer zurücklegen, ist der Kampfgeist im Eimer und Ihre Männer nehmen beim ersten Feindkontakt Reißaus.

Diplomatische Ränkespiele

Zwar wird es immer Konflikte geben, die sich nur durch eine bewaffnete Auseinandersetzung entscheiden lassen, die Diplomatie eröffnet

Regieren auf der Übersichtskarte

Die meiste Spielzeit verbringen Sie mit der Verwaltung Ihres Reiches. Das Werkzeug der Wahl ist die Übersichtskarte. Hier wird gebaut, marschiert, taktiert. Die Grafik ist vollständig zweidimensional, allerdings durch moderne Wettereffekte verschönert.



aber noch viele weitere Möglichkeiten. Das Verhandlungssystem von **Knights of Honor** ist eines der komplexesten, die jemals in einem Strategiespiel aufgetaucht sind. Zunächst einmal bekommen Sie es mit virtuellen Persönlichkeiten mit einzigartigen Eigenschaften zu tun. Während Zar Samuil von Bulgarien ein dankbarer, schüchterner Herrscher ist, der nur allzu gern mit seinen Nachbarn Frieden hält, ist der Lithauer Großherzog Vladimir ein arroganter Expansionist, der seine Grenzen bei der erstbesten Gelegenheit auszudehnen sucht. Das (stets verfügbare) Wissen um den Charakter Ihres Gesprächspartners sollten Sie in Unterhandlungen immer berücksichtigen: Ein Nichtangriffspakt mit einem aggressiven, aber ehrenwerten Herrscher ist mehr wert als ein Verteidigungsbündnis mit einem verschlagenen Adligen, der die Seiten wechselt, sobald er in Bedrängnis gerät.

Im Kriegsfall können Sie wählen, ob Sie einen Ihrer Marschälle in die Schlacht schicken oder Ihre Truppen selbst befehligen.

Die Beziehungen mit Ihren Nachbarn hängen von einer ganzen Reihe weiterer Faktoren ab. Eine der wichtigsten Regeln: Der Feind meines Feindes ist mein Freund. Attackieren Sie Land A, ist Ihnen das zuvor verfeindete Land B auf einmal wohl gesonnen, Land C, mit dem Sie früher Freundschaft pflegten, natürlich sauer. Die können Sie wiederum mit Handelsabkommen oder einer Liaison zwischen den Adelsgeschlechtern wiedererlangen. Oder ist doch die harte Tour die richtige? Die Computergegner reagieren immer anders. Man hat's nicht leicht als König.

ERSTEINDRUCK

__Knights of Honor__ löst bei mir genau den gleichen „Nur noch die eine Stadt!"-Suchteffekt aus wie __Heroes of Might & Magic__ oder __Age of Wonders__. Dabei ist der Spielablauf noch wesentlich freier und komplexer als bei den Fantasy-Vorbildern. Allein die vielschichtigen diplomatischen Verhandlungen haben ein Extralob verdient. Allerdings muss Sunflowers dringend die Bedienung vereinfachen. Die derzeitige Menüführung ist viel zu verworren und macht das Spiel unnötig kompliziert. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Black Sea Studios
Anbieter .... Sunflowers
Termin.................... September 2004

Kämpfen auf dem Schlachtfeld

Wollen Sie Konflikte selbst ausfechten, macht Sie Knights of Honor zum Echtzeit-General. Ihre Truppen führen Sie dann – ähnlich wie in Medieval oder Praetorians zu Verbänden zusammengefasst – in die Iso-Schlacht. Wir zeigen, wie's geht.



1 MARSCHÄLLE Zeigt an, wer die Truppen beider Seiten führt (bis zu zwei Offiziere pro Partei) und listet etwaige Sonderfähigkeiten der Kämpfer auf.

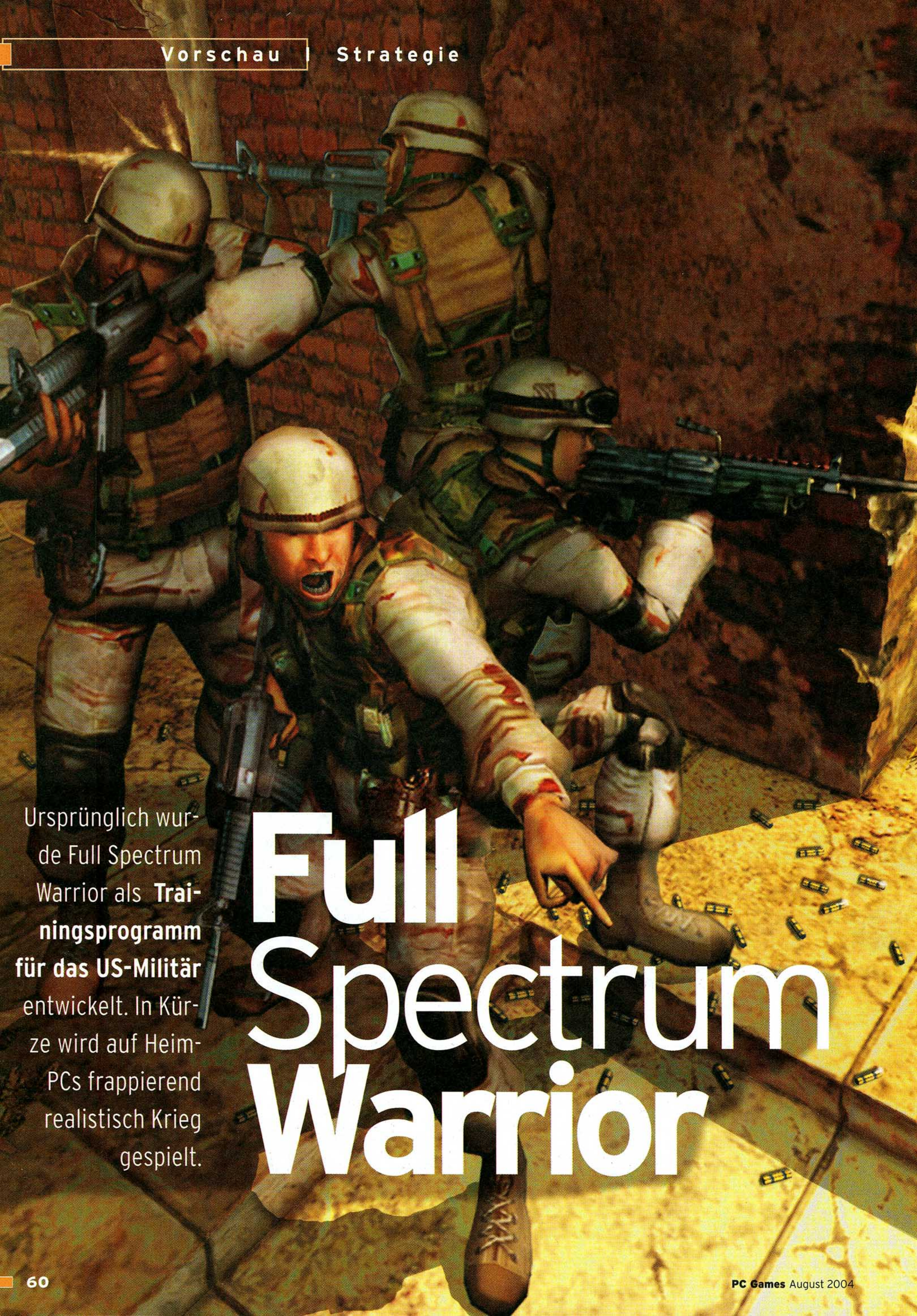
2 MORAL Der Kampfgeist der Truppen ist entscheidend: Motivierte Bauern können wesentlich besser bewaffnete, aber verzweifelte Ritter schlagen.

3 STADTMAUER Bei Belagerungen kann sich der Verteidiger hinter Befestigungen verschanzen. Je nach Ausbaustatus mit diversen Abwehranlagen.

4 VERTEIDIGER Die Attackierten haben die Wälle mit Bogenschützen besetzt und bereiten sich hinter dem Tor auf einen Kavallerie-Ausfall vor.

5 ANGREIFER Die Angreifer bringen Rammböcke in Stellung und versuchen, mit Leitern die Mauern zu erstürmen. Hinten warten Reiter.

6 KAMPFMENÜ Die Bedienleiste bietet nicht nur einen schnellen Überblick über alle Kräfte, sondern ermöglicht auch deren Kontrolle.



Full Spectrum Warrior

Ursprünglich wurde Full Spectrum Warrior als **Trainingsprogramm für das US-Militär** entwickelt. In Kürze wird auf Heim-PCs frappierend realistisch Krieg gespielt.

HAUPTVERSAMMLUNG Selten tummeln sich alle acht Soldaten an einer Position, die Verteilung der beiden Teams ist taktisch sinnvoller.

Es wird zu viel geschossen in militärischen Spielen. Das sagt nicht ein friedensbewegter Pauschal-Pazifist, sondern Projektleiter William Stahl vom Entwicklungsstudio Pandemic. Und der sollte es eigentlich wissen, sein letztes Projekt war schließlich eine Auftragsarbeit für die US Army. Die suchte nach einer Simulation, um Infanteristen einzuschärfen, wie man sich im Konfliktfall zu verhalten hat. Und da ist Geballer zweitrangig: „In Wirklichkeit ist Taktik viel wichtiger als Schießkünste", erklärt Stahl den Schwerpunkt von **Full Spectrum Warrior**, „Denn es liegt nun mal in der Natur der Kriegsführung, dass die Dinge ab einem gewissen Punkt nicht so laufen wie geplant. Deine Fähigkeit, den Abzug zu betätigen, ist dann weitaus unwichtiger als deine Fähigkeit, den Ausweg bei einem Problem zu finden."

Erst denken, dann schießen

Das ganze Realismus-Gerede lässt vielleicht auf eine staubtrockene Simulation schließen, aber **Full Spectrum Warrior** spielt sich ebenso unkompliziert wie spannend. Vor Ort bei den Pandemic Studios in Los Angeles konnten wir erstmals die PC-Version begutachten. Dabei handelt es sich um eine in Sachen Grafik, Präsentation und Spielkomfort aufgepolsterte Variante des ursprünglichen Army-Trainingsprogramms. Drei Schwierigkeitsgrade, Speicher-Möglichkeiten während einer Mission, verbesserte Grafik und jede Menge Dialoge gehören zu



Chef-Designer **William Stahl** im Gespräch über die US Army und Realismus in PC-Spielen

„Echte Soldaten ballern nicht einfach drauflos."

PC Games: Wie angelt sich ein Spielemacher das amerikanische Militär als Auftraggeber?

Stahl: „Das Projekt startete vor etwa vier Jahren. Das ICT (Institute of Creative Technologies), eine Abteilung der US-Army, wollte ein Spiel produzieren, das zugleich als Trainingssimulator dient. Sie sprachen zuerst mit Sony Imageworks, wo man zwar Computergrafik macht, aber keine Spiele. Dort sagte man ihnen: ‚Wir können euch in der Hinsicht nicht weiterhelfen, aber wir kennen ein anderes Entwicklungsstudio namens Pandemic und das arbeitet gerade an einem Echtzeit-Strategiespiel, das sich um die Army dreht.' So ist der Kontakt entstanden und von da an hat sich alles von selbst weiterentwickelt."

PC Games: Welches Spiel hattet ihr geplant, bevor die Army bei euch anklopfte?

Stahl: „Wir entwickelten ursprünglich ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem es um moderne Kriegsführung geht. Die wesentliche Neuerung war, dass wir den Spieler auf den Boden zu den Soldaten versetzen wollten, statt die sonst im Genre übliche, göttliche Übersichtsperspektive zu verwenden. Das hatten wir schon früher mit den Battlezone- und Dark-Reign-Titeln probiert, das waren Echtzeit-Strategiespiele mit Ego-Perspektive. Und die Army wollte im Prinzip dasselbe: ein Strategiespiel, aber aus einem viel näheren Blickwinkel."

PC Games: Worauf legte das Militär besonderen Wert?

Stahl: „Die Army ließ uns beim Spieldesign freie Hand, hatte aber drei spezifische Ziele. Erstens: Das Programm sollte auf einer Konsole laufen, deshalb entwickelten wir zunächst eine Xbox-Version. Zweitens: Was im Spiel gelehrt wird, sollte auch in Wirklichkeit anwendbar sein. Deshalb sagte man uns auch gleich am Anfang, dass wir keine Schieß-Spielmechanik wie in traditionellen Actiontiteln haben dürfen. Denn du kannst durch Ballern in einem Spiel nicht lernen, wie du in Wirklichkeit eine Waffe abfeuerst. Und drittens wollte die Army, dass die Charaktere im Spiel als professionelle Soldaten dargestellt werden, die gut ausgebildet und engagiert sind. Echte Soldaten rennen nicht mit einer Knarre in jeder Hand auf die Straße und ballern drauflos, sondern gehen sorgfältig und überlegt vor."

PC Games: **Full Spectrum Warrior** sieht fast wie ein Actionspiel aus, aber man darf nicht selbst schießen – wird das einige Leute enttäuschen?

Stahl: „Es ist ja nicht so, dass wir beim Brainstorming gesagt haben: ‚Hey, ich habe eine tolle Idee: Lasst uns einen Shooter machen, bei dem wir den Spieler nicht schießen lassen!' (lacht) Unsere Entscheidung war: Lasst uns ein Spiel machen, das authentische Army-Taktiken repräsentiert. Du kannst den Spieler nicht wild rumballern lassen, wenn du ein realistisches Erlebnis vermitteln willst. In vielen herkömmlichen taktischen Actionspielen, die es derzeit gibt, kannst du durchkommen, ohne dein Team ständig einzusetzen. Deine Mitstreiter sind mehr oder weniger Extraleben für dich, während du rumspringst und ballerst, aber das klappt in **Full Spectrum Warrior** garantiert nicht. Es fordert von dir, dass du auf dem Niveau eines Anführers denkst, der Taktiken anwendest."

PC Games: Werden Kriegsspiele allmählich nicht fast schon zu realistisch?

Stahl: „Das ist doch der Heilige Gral, hinter dem wir Spielemacher alle her sind. Je besser die Hardware, desto mehr Realismus wirst du sehen – nicht nur bei militärischen Spielen. Unser Ziel ist es, Spiele glaubwürdiger zu machen, damit du völlig in ihnen versinken kannst. Der schwierigste Teil meines Jobs ist es, dich vergessen zu lassen, dass du nur auf einen Monitor starrst. Ich glaube deshalb nicht, dass jemals jemand sagen wird: ‚Das ist zu realistisch, lasst uns hier aufhören.'"

den Annehmlichkeiten der „Zivi-Version". Der realistische Kern des Einsatzsimulators wurde aber nicht aufgeweicht.

Jetzt auch für Zivilisten

Andere Spiele lassen sich gerne von erfolgreichen Genre-Vertretern inspirieren, bei **Full Spectrum Warrior** ersetzten Armee-Handbücher so manches Design-Dokument. „Die Anforderungen der Army sorgten für eine neue Art von Spielablauf. Wir waren uns zuerst nicht sicher, ob das irgendjemanden außerhalb des Militärs überhaupt interessiert", erinnert sich Will an die Anfangsphase des Projekts.

Einsatzteams bleiben möglichst zusammen und bewegen sich vorsichtig von einer Deckungsmöglichkeit zur anderen. Sie kommandieren zwei Trupps mit jeweils vier Soldaten, die viele Situationen nur durch gegenseitige Unterstützung meistern. Entsprechend indirekt fällt auch der Waffengebrauch aus: Sie können einen Zielbereich definieren, der beschossen werden soll, drücken aber nicht selbst auf den Abzug. Das direkteste Feuermanöver im ganzen Spiel ist der gezielte Schuss mit einem Granatwerfer, dessen Munition aber ausgesprochen knapp ist.

Die Story ist im fiktiven Land Zekistan angesiedelt, Ähnlichkeiten mit den Ereignissen in Afghanistan sind sicher nicht unbeabsichtigt: Um einen Terroristenanführer unschädlich zu machen, marschieren NATO-Truppen in der Hauptstadt ein. Mit den beiden MOUT-Teams Alpha und Bravo bewegen Sie sich durch das von Zerstörung geprägte innerstädtische Kriegsgebiet, wo in jeder Gasse ein Heckenschütze der Terroristen lauern kann. Dank gekonnter Inszenierung mit glaubhaften Dialogen (die deutsche Version hat übersetzte Untertitel) sind die acht Soldaten richtige Persönlichkeiten. Geht ein Infanterist von einer Kugel getroffen blutend zu Boden, ist man als Spieler regelrecht schockiert – und umso motivierter, den Jungen ins nächste Sanitätslager zu retten. Zumal Todesfälle zum Missionsabbruch führen.

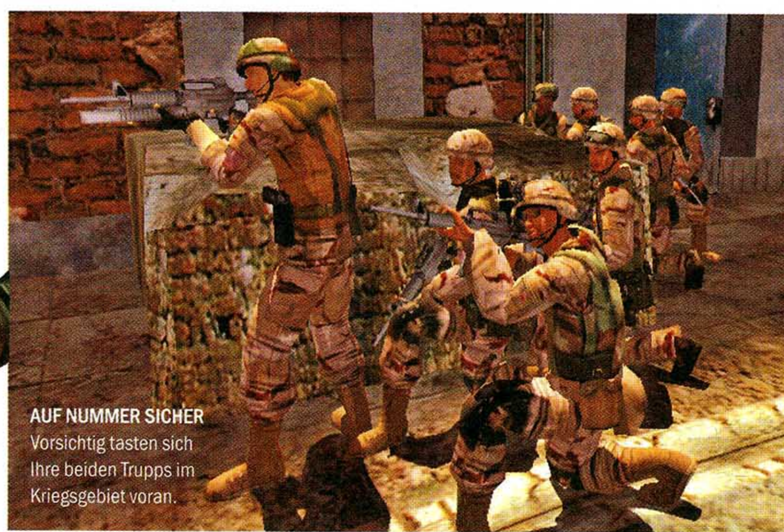
Bröselnde Deckung

Ähnlich wie in einem Strategiespiel legen Sie fest, wo sich ein Trupp hinbewegen soll. Dabei zeigt der Cursor schon in der Planungsphase, in welchem Ausmaß die Zielposition Deckung bietet oder ein Ausspähen der nächsten Seitengasse erlaubt. Die Betrachterkamera ist dabei ähnlich wie bei einem Actiontitel immer auf Höhe der Soldaten; Sie können nicht von einer Vogelperspektive aus planen. Die



Zu Befehl, Schütze 08/15!

Anders als bei Shooter-Kollegen befehligen Sie in Full Spectrum Warrior keine Super-Soldaten wie SEALs oder Delta Force sondern einfache GIs mit Standard-Ausrüstung.



AUF NUMMER SICHER Vorsichtig tasten sich Ihre beiden Trupps im Kriegsgebiet voran.

IMMER AN DER WAND LANG Am besten bewegt man sich im Schutz von Häusern voran.

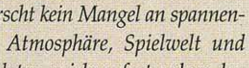
„Was lauert hinter der nächsten Ecke"?-Spannung verbreitet ein gepflegtes Paranoia-Feeling, man bewegt sich fast ständig von Deckung zu Deckung. Aber dabei immer schön auf die Stabilität achten, denn **Full Spectrum Warrior** hat die Havok-Physik-Engine intus. So werden morsche Möbelstücke vom Kugelhagel eines feindlichen MG-Nests allmählich auseinander genommen und Autowracks bieten keinen Schutz gegen eine Raketensalve. Viele Situationen können Sie deshalb nur durch gut abgestimmtes Zusammenspiel der Teams Alpha und Bravo lösen. Häufig wird einer Ihrer beiden Trupps von einem seinerseits verschanzten Gegner gestoppt. Gewehrsalven verpuffen in der feindlichen Deckung, Granaten sind knapp und haben nicht immer die gewünschte Reichweite. Ein Team kann mit Sperrfeuer den Feind in seine Deckung zwingen, wodurch der andere Verband sich vorbeimogeln kann, um eine bessere Schussposition zu erreichen. Das hat fast etwas von einem Puzzlespiel, bei dem auch Faktoren wie Munitionsverbrauch und Hilfsmittel wie Rauchgranaten oder Luftaufklärung zu berücksichtigen sind.

Teamwork allein oder online

Bei **Full Spectrum Warrior** für den PC wird die Original-Armee-Version des Simulators nicht als versteckter Bonus beigepackt (wie es bei der Xbox-Fassung der Fall ist). Dafür erhöht sich der Umfang der Kampagne um zwei auf 13 Missionen, und der Grafik ist die übliche Konvertierungsgnade der höheren Auflösungen und verbesserten Texturen beschieden. Inhaltlich bleibt alles beim Alten, inklusive des kooperativen Online-Modus, bei dem jedes der beiden Teams von einem anderen Spieler gesteuert wird. Absprachen zur Vorgehensweise per Mikrofon oder Tastatur-Chat sind Pflicht, um beim Straßenkampf Häuserblock für Häuserblock voranzukommen.

ERSTEINDRUCK

Wer hätte gedacht, dass man dem US-Militär jemals für Innovationen im Spieldesign dankbar sein würde? Dem Realismus zuliebe konzentriert sich der Missionsablauf auf vorsichtige Annäherungsmanöver, bei denen taktische Planung wichtiger ist als gute Reflexe. Zwar kann man keine Gebäude betreten und die Konfrontationen sind fest geskriptet. Trotzdem herrscht kein Mangel an spannender Atmosphäre, Spielwelt und Soldaten wirken fast schon beklemmend echt. HEINRICH LENHARDT



Entwickler .... Pandemic Studios
Anbieter .... THQ
Termin .... September 2004



STIMMIGE SPIELWELT Partikeleffekte, Havok-Physik und realistische Soldatenausrüstung.



DECKUNGSARBEIT Ein Schützenpanzer wie dieser M2 Bradley im Rücken kann als Absicherung entzücken.

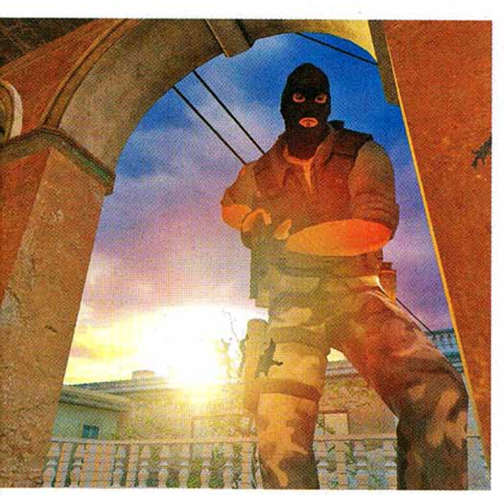
VIDEO AUF DVD

Counter-Strike Source

STRASSENKAMPF Spielt sich genau wie Counter-Strike, sieht aber besser aus.

WIRD STAUB AUFWIRBELN Die populäre Karte Dust im neuen Source-Look.

Die nächste Version des populären Online-Actionspiels **Counter-Strike wird mit Half-Life 2 ausgeliefert.** Wir haben erste Bilder und Infos.



VERMUMMUNGSVERBOT? Lauschige Lichtverhältnisse glänzen im renovierten Havana-Level.

Trotz vieler neuer Multiplayer-Shooter zeigt sich die große **Counter-Strike**-Gemeinde unbeeindruckt und wächst Monat für Monat. Nicht schlecht für ein Programm, das 1999 als Modifikation für **Half-Life** auf die Welt kam und dessen Grafik nach heutigen Maßstäben eher Mitleid erregt. Der rasante Spielablauf, bei dem sich zwei Teams in Partien von maximal fünf Minuten bekriegen, hat offensichtlich keinen Staub angesetzt. „**Counter-Strike** hat die größte Online-Community", meint Programm-Manager Eric Johnson von Valve, „und um die auf unsere neue **Source**-Engine rüberzuziehen, werden wir **Counter-Strike Source** mit **Half-Life 2** ausliefern".

Kartographische Greatest Hits

Das neue **Counter-Strike** ist eher ein Remake als eine Fortsetzung und spielt sich im Prinzip wie die aktuelle Version 1.6. Die populärsten Karten werden möglichst originalgetreu auf die neue Engine übertragen, darunter die Klassiker Italy, Dust, Dust 2, Havana, Aztec, Chateau und Cobble. Valve will die Fan-Gemeinde nicht mit radikalen Änderungen verschrecken – zumindest vorerst nicht. Für die Zeit nach der Veröffentlichung plant man allerlei Erweiterungen und Updates für **Counter-Strike Source**. Taufrische, speziell für die neue Engine entwickelte Levels sollen wesentlich weitläufiger ausfallen und eine größere Spieleranzahl beherbergen. Auch über weitere Waffen oder sogar Vehikel-Einsatz denkt man nach, aber solche Innovationen sind erst mal Zukunftsmusik.

Bewegtere Spielwelt

Dass auch die alten Karten im neuen Gewand reichlich Spaß bringen, davon konnten wir uns bei einigen Proberunden im Valve-Netzwerk überzeugen. Das grafische Upgrade ist dramatisch, vom dynamischen Licht bis zu den detaillierteren Spielfiguren wirkt **Counter-Strike Source** erheblich lebensechter. Dieser Eindruck wird durch die realistische Physik verstärkt. Zum Beispiel hatten wir in der Italy-Map nicht nur Spaß mit zerschießbaren Marktplatz-Melonen und kippenden Fahrrädern, sondern konnten auch einen Schreibtisch verschieben, um einen Durchgang halb zu blockieren. In den wenigen Monaten bis zur Veröffentlichung werden die Karten weiter verschönert, mit Objekten bereichert und die Resultate auf optimale Spielbarkeit hin durchgetestet.

ERSTEINDRUCK

*Die **Source**-Version beschert **Counter-Strike** ein Facelifting und realistische Physik. Nach meiner Probepartie wollte ich die „alte" Fassung gar nicht mehr spielen. Wer spielerisch Neues erwartet, wird aber vorerst vertröstet.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Valve
Anbieter .... Vivendi-Universal
Termin .... 3. Quartal 2004



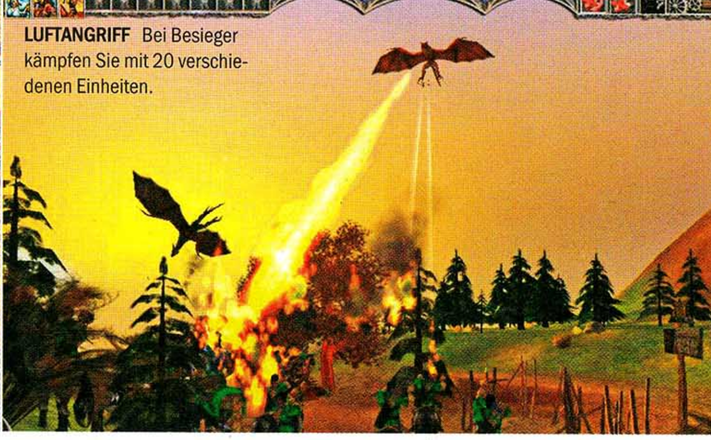
Besieger



SCHLACHTFELD Wie bei Stronghold kommandieren Sie Heerscharen von Kriegern in die Gefechte.



BELAGERUNGSZUSTAND Mit Heißluftballons versuchen die Cimmerier den Widerstand der Wikinger zu brechen.



LUFTANGRIFF Bei Besieger kämpfen Sie mit 20 verschiedenen Einheiten.

Beim Echtzeitstrategiespiel Besieger **hauen sich Wikinger und Cimmerier** in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt die Köpfe ein.



SELBSTSTÄNDIG Ihre Untertanen suchen sich von alleine Arbeit und bauen Städte eigenständig aus.

Beide Völker lebten über mehrere Jahrhunderte in Frieden miteinander – bis an einem schicksalhaften Tag der Cimmerier Karon die Abwesenheit seines älteren Königs-Bruders Korin nutzte und sein Volk in einen blutigen Krieg gegen die Wikinger stürzte. Beim **Stronghold**-Konkurrenten des russischen Entwicklerstudios Primal Games schlüpfen Sie in die Rolle des Normannen-Anführers Barmalay und müssen den hinterhältigen Angriff in der ersten von drei Kampagnen niederschlagen. Im zweiten Feldzug unterstützt Sie der gestürzte cimmerische König Korin mit einer Heerschar treuer Gefolgsleute bei dem Versuch, den Frieden wiederherzustellen und auf den Thron zurückzukehren. In der dritten Kampagne schließlich gilt es, Korin und seine Anhänger endgültig in die Flucht zu schlagen. Insgesamt dürfen sich Strategie-Fans auf zwölf Missionen freuen.

Epische Schlachten

Besieger setzt wie **Stronghold** auf eine gehörige Portion Action mit Belagerungen und heftigen Kämpfen um ganze Städte. Für steten Krieger-Nachschub sorgt ein neuartiges Ökonomie-System: Anstatt Soldaten und Arbeiter extra produzieren zu müssen, werden diese automatisch geboren. Je mehr Häuser Sie besitzen, desto mehr Untertanen erblicken das Licht der Fantasy-Welt. Insgesamt gibt es 40 verschiedene Gebäude und knapp 20 Einheiten. Grafisch setzt **Besieger** auf eine selbst entwickelte und leistungsstarke 3D-Engine. Neben sehenswerten Licht- und Schatteneffekten sowie hübschen Landschaftstexturen gefiel uns vor allem das Schadensmodell. Wer will, kann Bäume in Flammen aufgehen lassen und ganze Städte plätten. Weniger behagten uns die wackligen Animationen der Soldaten und die nicht immer exakte Steuerung der uns vorliegenden Beta-Version. Neben dem Einzelspielermodus sind auch Mehrspielerschlachten für bis zu 16 PC-Feldherren geplant.

ERSTEINDRUCK

*Trotz spannender Hintergrund-Geschichte, schicker Optik und abwechslungsreicher Missionen wird es **Besieger** schwer haben, gegen **Stronghold** anzukommen. Eine interessante Alternative ist der russische Echtzeitstrategie-Titel aber allemal.* CHRISTIAN SAUERTEIG

Entwickler .... Primal Software
Anbieter.......... DreamCatcher Games
Termin.......................... 19. Juli 2004

Vertretern
erkt von
eimbund
n in der
atur auf-
on Alex
sch ver-
von JC
eimen
ünfzig
das
seine
eller
nen
Ver-
ung
der

kelt
er-
er
er

Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos	**GRAFIK**	–%
SPRACHE Deutsch	**USK-FREIGABE** Ab 16 Jahre	**SOUND**	–%
TERMIN Out now	**INTERNET** www.deusex.com	**STEUERUNG**	–%
		ATMOSPHÄRE	–%
		SPIELDESIGN	–%
		MEHRSPIELER	–%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%

100 % Gameplay.

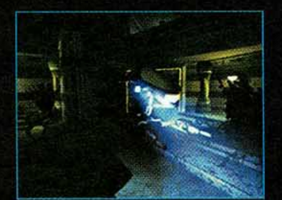
STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTLICH.

GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.

















Brennender

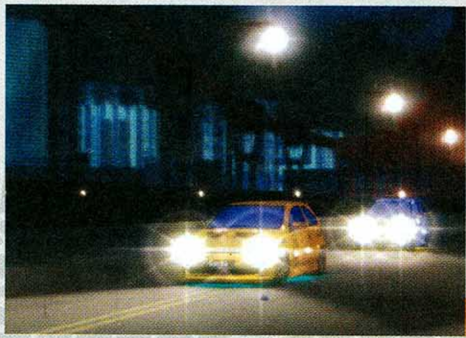


Fun-Rennspiel-Schwerpunkt: Das steckt drin



Need for Speed: Underground 2
Noch schöner, noch schneller, noch spektakulärer – mit seinem zweiten Ausflug in die halblegale Straßenrennszene will EA sich selbst überflügeln. Unser Bericht zeigt, warum das klappen könnte.

S. 70



Juiced
Den Schraubenschlüssel ausgepackt: Hier wird getunt, wie es dem Raser-Herz gefällt – Seitenschweller, Spoiler, Getriebe und mehr. Mit lizenziertem Zubehör und Schadensmodell greift der Neuling nach der Genrekrone.

S. 76

Asphalt

Adrenalinstöße im Sekundentakt, der Puls konstant bei 180 – Fun-Rennspiele leben von **atemloser Rennaction und spektakulären Effekten.**



Der Motor heult auf, sechster Gang. Mit 270 Sachen brettert der aufgemotzte Sportwagen wenige Millimeter über dem Asphalt durch Häuserschluchten, Tunnels und enge Gassen. Die Tachonadel klettert über die magische Zahl 300 – plötzlich taucht ein LKW im Blickfeld auf. Die Lichter am Straßenrand verwischen, jetzt bloß nicht die Nerven verlieren … Eine typische Szene aus **Need for Speed Underground**, **Midnight Club 2** und Co. Funracer bedienen ureigene Triebe: die Sucht nach dem Kick, das Leben am Limit, ganz ohne langwierige Feineinstellungen oder Rücksicht auf reale Grenzen. Mit diesem Thema beschäftigt sich die Schwerpunkt-Vorschau: PC Games zeigt die heißesten Titel für Adrenalin-Junkies und Speedfreaks. JUSTIN STOLZENBERG



Flat Out
Zwar ohne echtes Tuning, dafür aber mit dem bis dato wohl eindrucksvollsten Schadensmodell überhaupt kommt **Flat Out** daher. In keinem anderen Rennspiel sehen Massenkarambolagen bombastischer aus.

S. 78

Top 5 der Fun-Rennspiele

Schneller geht's nicht: Die fünf besten Fun-Rennspiele der letzten zwei Jahre



1. Need for Speed Underground Edle Optik mit einmaligem Geschwindigkeitsgefühl und Auto-Tuning machen das neueste **NfS** zum unangefochtenen König der Fun-Rennspiele.



2. Midnight Club 2 Nicht ganz so spektakuläre Grafik wie **NfS Underground**, dafür aber drei riesige, frei befahrbare Städte und spannende Multiplayer-Modi.



3. Need for Speed: Hot Pursuit 2 Räuber und Gendarm bei 300 km/h – das ist **Hot Pursuit 2**, **NfS**-typisch mit Ferrari, Lamborghini und Co. Leider fehlt das Schadensmodell.



4. Rallisport Challenge Wilder Schlidder-Spaß auf Schlamm, Sand und Eis: Microsofts Rennspiel glänzt durch effektreiche Grafik und kurzweiliges Fahrgefühl.



5. Trackmania Spaßige Streckenbastelei mit dem enthaltenen Editor und heiße Rennaction im Einzelspieler-Modus – ganz im Stile des Klassikers **Stunts**.

Need for Speed Underground 2

Fürs neue Modelljahr wird der **erfolgreichste Straßenrenner** besser ausgestattet: mehr Autos (inklusive SUVs), Kurven (Bikini-Wunder Brooke Burke), Tuning (Frisieren in Handarbeit) und eine offene Spielwelt mit 200 Kilometern an befahrbaren Straßen.

Wir holten das Letzte aus unserem Mietwagen heraus, um pünktlich und mit quietschenden Reifen auf dem Parkplatz des Electronic-Arts-Hauptquartiers anzukommen. Die Produzenten Chuck Osieja und Scott Nielsen hatten zur weltexklusiven Premiere von **Need for Speed Underground 2** geladen, dem Nachfolger des originellsten und erfolgreichsten Rennspiels des letzten Jahres. Mit der Entwicklung wurde bereits im Juli 2003 begonnen, als der erste **Underground**-Teil noch gar nicht veröffentlicht war. Man vertraut bei der Fortsetzung wieder auf die bewährte Modellplattform des fantastischen Geschwindigkeitsgefühls, clevere Licht- und Wackeleffekte bewirken die optische Tempovortäuschung. Der Spieler macht erneut Karriere in der Szene der illegalen Straßenrennen und zwielichtigen Tuning-Werkstätten. Bei der Vorführung wurde schnell klar, dass Teil 2 dabei mehr Oktan im Langzeitmotivations-Tank hat. Mit rund 200 Straßenkilometern ist **NfS Underground 2** rund fünfmal so groß wie sein Vorgänger. Statt das Straßennetz in streng abgeriegelten Level-Häppchen zu präsentieren, überreicht Ihnen das Team von EA Blackbox diesmal die Schlüssel zu einer frei erforschbaren Spielwelt.

Hohe Kilometerpauschale

„Wenn du irgendwo in der Ferne eine Straße siehst, kannst du sie auch befahren", bekräftigt Chuck Osieja. Zur Demonstration gibt es eine ausgiebige Probefahrt zu einem in weiter Ferne blinkenden Funkturm. Die fünf Nachbarschaften der fiktiven Spielstadt bieten mehr Abwechslung, vom industriellen Viertel bis zum feinen Vorort, wo Alleebäume und Villen die Fahrbahn säumen. Unterschiedliche Straßen- und Lichtverhältnisse geben jedem Viertel seine eigene Charakteristik. Im Laufe des Karriere-Modus schalten Sie immer mehr Distrikte frei, die durch eine Stadtautobahn miteinander verbunden sind. Damit man sich nicht ständig verfährt,



FREIE FAHRT Spielwelt erforschen jenseits von Streckengrenzen.

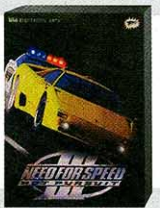
Historie Need for Speed



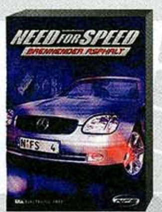
Need for Speed (1995)
Das Konzept „Luxuskarossen und einfach zugängliches Handling", kombiniert mit der für damalige Verhältnisse brillanten Optik, ging voll auf: **Need for Speed** wurde zum Kassenschlager.



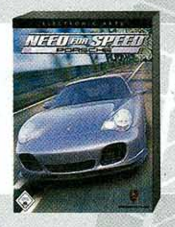
Need for Speed 2 (1997)
Need for Speed 2 wird von vielen Fans als einer der schwächsten Teile der Serie betrachtet. Schuld sind horrende Hardware-Anforderungen und das Fehlen von Innovationen im spielerischen Bereich.



NfS 3: Hot Pursuit (1998)
Im Mehrspieler-Modus zählt **Need for Speed 3: Hot Pursuit** noch immer zu den besten Rennspielen überhaupt: Das spannende Räuber-und-Gendarm-Spiel zwischen Verfolgern und Gejagten macht Teil 3 zum Klassiker.



NfS 4: Brennender Asphalt (1999)
In **Need for Speed 4** berücksichtigt Electronic Arts erstmals den Tuning-Aspekt: Mit gewonnenen Preisgeldern rüsten Sie Ihren Wagen auf – allerdings nicht in dem Umfang wie bei **NfS: Underground**.



NfS 5: Porsche (2000)
In Sachen Fahrmodell und Spieltiefe stellt **Porsche** einen Quantensprung gegenüber allen Vorgängern dar. Die Wagen steuern sich anspruchsvoller, ohne an Fahrspaß einzubüßen, und die Karriere motiviert wochenlang.



NfS 6: Hot Pursuit 2 (2002)
Eigentlich nur ein Remake des dritten Teils mit etwas aufpolierter Grafik und zusätzlichen Autos. Das Fehlen von Schadensmodell, Karriere und dem Hot-Pursuit-Multiplayer-Modus verärgert **NfS**-Fans.



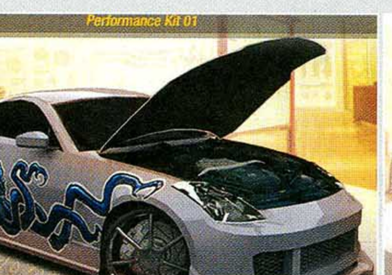
NfS Underground (2003)
Weg von den piekfeinen Luxusschlitten, hin zum verruchten Streetracing: **NfS Underground** bietet umfangreiches Autotuning, eine spannende Karriere und die derzeit spektakulärste Optik im Rennspiel-Genre.

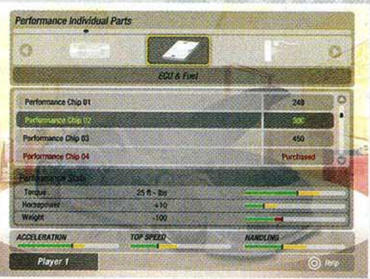


NfS Underground 2 (2004)
Aufgrund des phänomenalen Erfolgs von **Underground** setzt EA weiterhin voll auf Straßenrennen im **Fast and Furious**-Stil. Besonders spannend: die frei befahrbare Stadt à la **Midnight Club 2**.

Leg ihn tiefer: Es gibt viel zu tun(en)

Vom Zubehörangebot in versteckten Spezialshops bis zum manuellen Performance-Tuning fällt das Frisieren des eigenen Wagens um einiges komplexer aus.





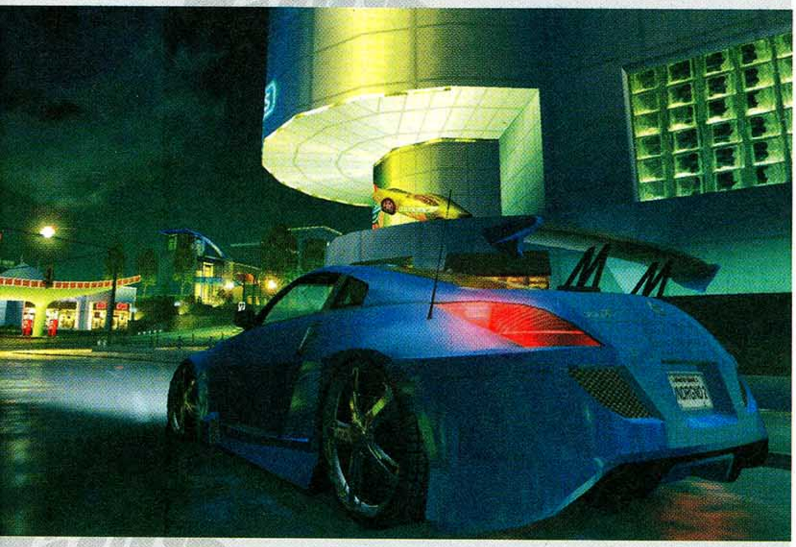
Reine Einstellungssache

In rund 20 Performance-Kategorien dürfen Sie Ihren Wagen manuell optimieren. Individuelle Settings für verschiedene Renntypen lassen sich speichern, zum Beispiel eine schleuderfreudige Drift-Einstellung. Keine Kfz-Ambitionen? Sie können wie beim Vorgänger einfach fertige Performance-Kits kaufen und aufs Fummeln verzichten.



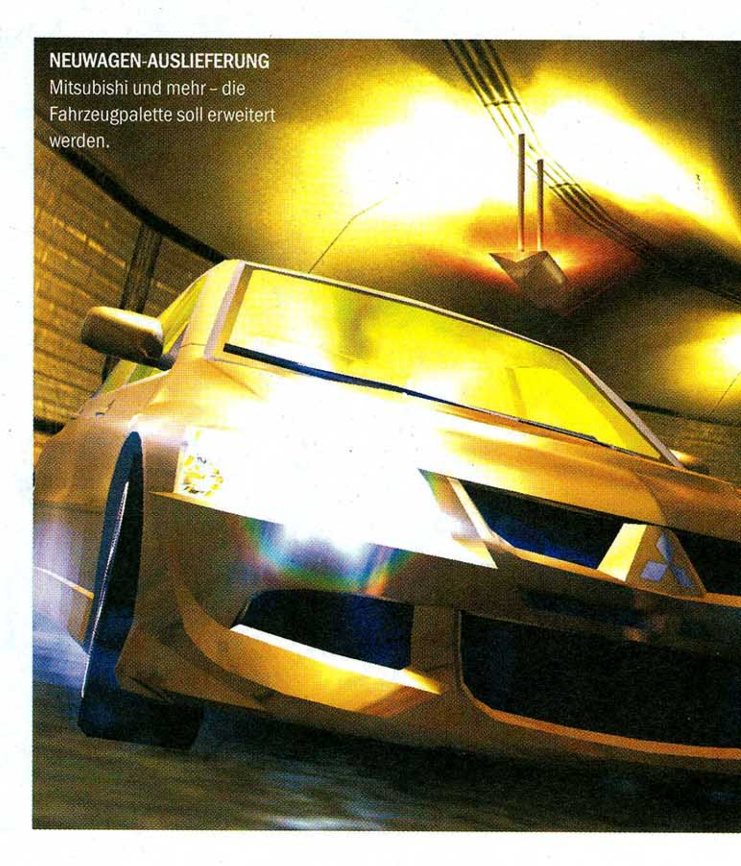
Größere Auswahl

Im ersten Spiel hatte man eigentlich immer reichlich Geld übrig und wartete nur auf den nächsten Rennerfolg, um weiteres Zubehör freizuschalten. Größeres Warenangebot und knappere Kasse machen in **NfS Underground 2** jede Investition zur Qual der Wahl. Hier sondieren wir die Subwoofer-Selektion für den neuen Mazda-Flitzer RX-8.



Pssst ... Geheimtipp!

Klar können Sie Ihren Zubehörbedarf in den einschlägigen Werkstätten entlang der Hauptverkehrsstraßen befriedigen. Aber wer auf exklusive Exotenteile oder schnuckelige Schnäppchen aus ist, erforscht auf der Suche nach versteckten Shops die Seitengassen und Hinterhöfe der Spielwelt.



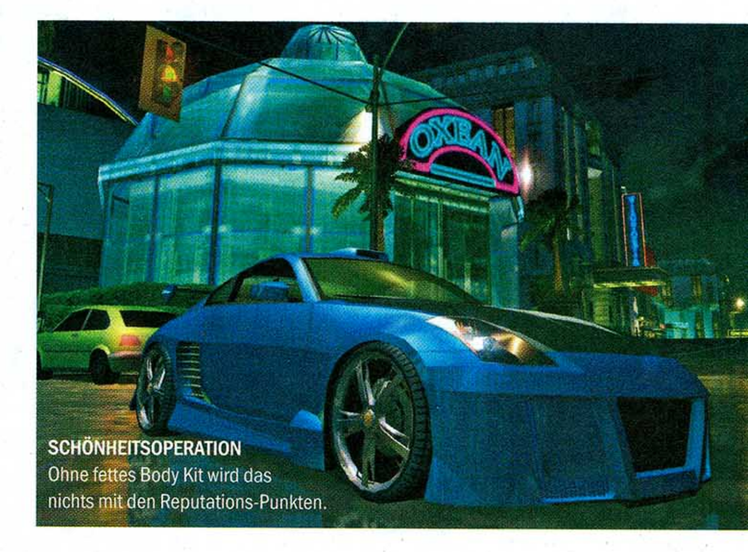
NEUWAGEN-AUSLIEFERUNG
Mitsubishi und mehr – die Fahrzeugpalette soll erweitert werden.

werden Ausfahrten und wichtige Abzweigungen großzügig beschildert. Außerdem ist als Mini-Navigationssystem ein kreisförmiger Kartenausschnitt der näheren Umgebung stets eingeblendet.

Versteckte Frisierstätten

Außerhalb der Wettrennen cruisen Sie entspannt auf Entdeckungstour vor sich hin. Nicht jeder spannende Schauplatz ist von vornherein auf der Karte eingezeichnet. Wer neugierig alle Ecken und Enden der Stadt erkundet, stößt auf versteckte Tuning-Shops, Autohändler oder Turnierschauplätze. So tuckerte Scott Nielsen im Spiel durch ein heruntergekommen wirkendes Viertel, um am Ende einer trostlosen Sackgasse einen geheimen Zubehörladen zu entdecken, der einige exklusive Einzelteile auf Lager hat. Während der Spazierfahrten kommen auch manchmal Tipps zu lohnenden Zielen per Bordtelefon herein.

Im Laufe Ihrer Rennkarriere machen Sie die Bekanntschaft mit immer mehr Charakteren, im Story-Auspuff soll's diesmal mehr röhren als beim Vorgänger. Eine zentrale Rolle spielt



SCHÖNHEITSOPERATION
Ohne fettes Body Kit wird das nichts mit den Reputations-Punkten.

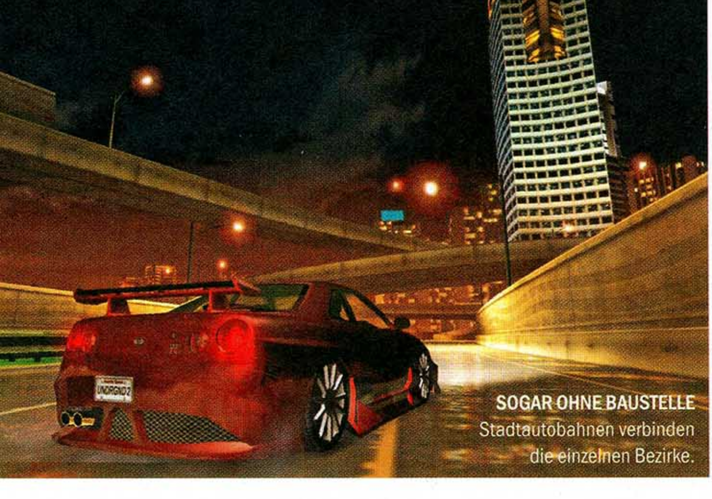
RUHIGE WOHNGEGEND Fünf Nachbarschaften versprechen Fahrspaß auch jenseits der Innenstadt.

dabei die Rennorganisatorin Rachel, für deren kurvige Polygon-Karosserie Brooke Burke Modell steht. Die semiprominente Schönheit moderierte die US-Fernsehserie **Wild on** und wird der Nachwelt wohl primär durch ihre Bikini-Fotosessions in Erinnerung bleiben. Brookes Begeisterung für schnelle Autos qualifizierte sie endgültig für die Rolle des Vorzeigeluders in **NfS Underground 2**.

Der mit über 150 Renn-Events gespickte Karriere-Modus ist nicht mehr so linear. Sie haben eine größere „Was mache ich als Nächstes?"-Auswahl und können sich auch mal drücken, zum Beispiel wenn Ihnen eine bestimmte Rennvariante nicht liegt. Alle Modi des Vorgängers sind wieder mit von der Partie. Drift-Rennen, bei denen man Punkte durch gekonntes Heckausscheren sammelte, feiern in verschiedenen Variationen ein Comeback: Jetzt wird zum Beispiel auch auf befahrenen Strecken zusammen mit Gegnern gedriftet, nicht nur auf abgesperrten Rundkursen. An den Mehrspieler-Feinheiten wird noch in der Entwicklerwerkstatt gearbeitet, neben Online-Unterstützung ist diesmal auch LAN-Support geplant, um im Netzwerk Gas zu geben.

Verfolgungswahn

Ebenso neu wie vielversprechend ist der Renn-Modus „Outrun", den uns Chuck Osieja vorführte: „Computergesteuerte Gegner cruisen ebenso wie du durch die Spielwelt. Holst du einen Rivalen ein und kommst ihm nahe genug, fordert er dich zu einem spontanen Verfolgungsrennen heraus." Wer als Erster 300 Meter Vorsprung hat, gewinnt. Im Gegensatz zu den üblichen Streckenrennen ist der Weg durch die Spielwelt dabei völlig freigestellt. Liegt der Computergegner vorne, müssen Sie auf dessen unberechenbare Kurswechsel und Spontanabbiegungen reagieren. Dieser Spiel-Modus verspricht besonders hart umkämpfte Duelle: „Bei unseren Testpartien hatten wir schon 20 Minuten lange Verfolgungsjagden gehabt", grinst Chuck. Gewinnen Sie ein Outrun-Rennen, gibt's neben der üblichen Geldprämie auch Informationen. Zum Beispiel einen Tipp, wo ein


SOGAR OHNE BAUSTELLE Stadtautobahnen verbinden die einzelnen Bezirke.


Mehr Tiger in den Tank

Abenteuerliche Fahrmanöver wie gefälliges Kurvendriften werden mit „Style Points" belohnt, die in NfS Underground 2 den Nitro-Vorrat auffüllen. Je eindrucksvoller Sie fahren, desto öfter können Sie sich den kleinen Tempostoß zwischendurch gönnen.

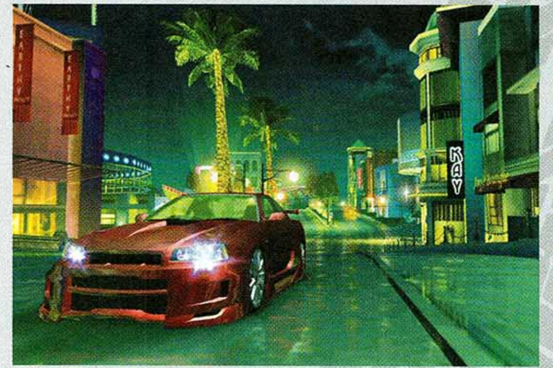


Größer, realistischer, vielseitiger

Die Neonlichter-Kulisse des ersten Teils war atemberaubend, doch bei NfS Underground 2 schaltet die Spielwelt-Simulation noch einige Gänge höher.

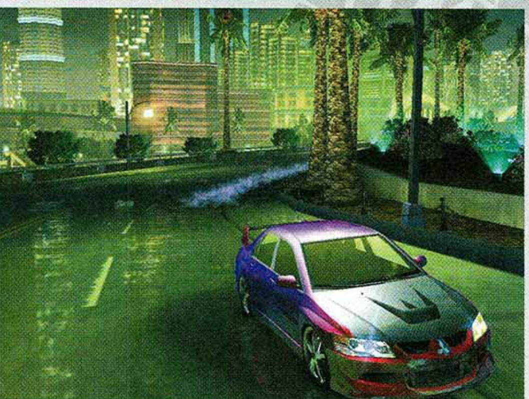
Licht ins Dunkel

Die Rennen finden wieder alle bei Nacht und (neuerdings auch farbigem) Nebel statt. Damit Sie angesichts des Horizonts nicht immer schwarz sehen müssen, fahren Sie manchmal auch in der Dämmerung kurz vor Sonnenaufgang. Das Auge erfreut sich ebenfalls an einer beeindruckenderen Skyline. Netter Detaileffekt: Auf der Stadtautobahn werden orangefarbene Reflektoren auf den Fahrstreifen vom Scheinwerferlicht Ihres Autos erleuchtet.



Nachbarschaftshilfe

Die fünf Nachbarschaften der Spielwelt sollen nicht nur für optische Abwechslung sorgen, sondern auch unterschiedliche Straßenverhältnisse bieten. Zwar brausen Sie vor allem durch Innenstadt-Bezirke, aber so manche Spritztour zu einem properen Vorort erinnert etwas an die Überlandpartien früherer NfS-Spiele.



Wettervorhersage

Im Vorgänger waren die Fahrbahnen der schönen Reflexionen zuliebe regennass. Beim Nachfolger soll es sogar dynamisch in der Spielwelt vom Himmel schütten, inklusive Mikroklima-Berücksichtigung. Während Sie zum Beispiel im Industrieviertel noch eine kostenlose Autowäsche abbekommen, herrschen am Stadtrand schon wieder trockene Verhältnisse.

anderer Outrun-Gegner seine Kreise zieht, oder ein gutes Wort, um einen Rabatt auf bestimmtes Zubehör zu bekommen.

Neue Laster

Die Garage wird bald eröffnet, bei der Fortsetzung soll man mehrere Wagen gleichzeitig besitzen können. Eine offizielle Autoliste wollten sich die freundlichen Neuwagenverkäufer von Electronic Arts noch nicht aus der Nase ziehen lassen. „Über 30" Modelle sind vorgesehen, darunter viele Rennsemmeln des Vorgängers. Als konkreter Neuzugang wird derzeit nur Mazdas Wankelmotor-Sportwagen RX-8 genannt. Die meisten Automobilhersteller-Lizenzverträge sind noch nicht unterschrieben, deshalb geizt man derzeit mit Details. Scott Nielsen verspricht aber einen höheren Anteil von amerikanischen und europäischen Flitzern. Außerdem denkt man darüber nach, das Fahrzeugspektrum etwas zu erweitern und auch sportliche SUVs der Kampfklasse Porsche Cayenne zu berücksichtigen, nachdem das Tuning-Fieber auch die Geländewagen-Szene erfasst hat. Damit lässt sich der nächste Crash mit einem entgegenkommenden Bus vielleicht leichter wegstecken, zumal mehr Schadenseffekte bei Unfällen geplant sind. Bei den Auswirkungen aufs Fahrverhalten hat der Realismus aber seine Grenzen, **NfS Underground 2** ist eindeutig als Fun-Rennspiel deklariert.



ERSTEINDRUCK

*Nirgends brettert man stilvoller als bei **NfS Underground**, dank innovativer Grafiktricks fühlen sich die Straßenrennen gemeingefährlich schnell an. Die Fortsetzung fährt sich ähnlich, bietet verfeinerte Lichteffekte und vor allem mehr spielerische Substanz. Stadtteile ungezwungen auskundschaften, die nächste Herausforderung wählen, beim Tuning im Detail die Hand anlegen, Verfolgungsjagden ohne Einschränkungen seitens der Streckenführung bestreiten – lauter gute Ideen, um die Freude am Fahren zu steigern. Nichts gegen japanische Wertarbeit, nur sollten sich diesmal mehr europäische Automodelle in den PS-Untergrund wagen.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EA Blackbox
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... November 2004

... UND DIE WEITEREN AUSSICHTEN Schöne Skylines zieren den nächtlichen Himmel.



Scott Nielsen im Interview

„Das Schadensmodell ist **ein heikles Thema.**"

PC Games: Wie bringt ihr diesmal mehr Abwechslung in die Rennkarriere?

Nielsen: „Zwei der neuen Spiel-Modi hast du in der Vorführung gesehen. Also ‚Organic Drift' und die ‚Outrun'-Rennen, die in der grenzenlosen Spielwelt-Umgebung stattfinden. Wir versuchen, die Welt wirklich zu öffnen, und ihre Größe ist gewaltig. Es gibt fünf unterschiedliche Nachbarschaften mit einzigartigen Strecken und einzigartigem Spielgefühl. Es dreht sich viel um die Erkundung dieser Welten. Wenn jemand nur auf den Hauptstraßen fährt, wird er nicht alles entdecken. Es ist ein sehr nichtlinearer Modus im Vergleich zur letztjährigen Version, in der wir dich recht eng durch die Karriere geleitet hatten."

PC Games: Wie stark unterscheiden sich die einzelnen Bezirke?

Nielsen: „Du wirst unterschiedliche Lichteffekte, Strecken und Straßenbreiten sehen. Jede Nachbarschaft hat ein einzigartiges Flair. Anhand der Landschaft und des Fahrgefühls wirst du genau wissen, wo du gerade bist."

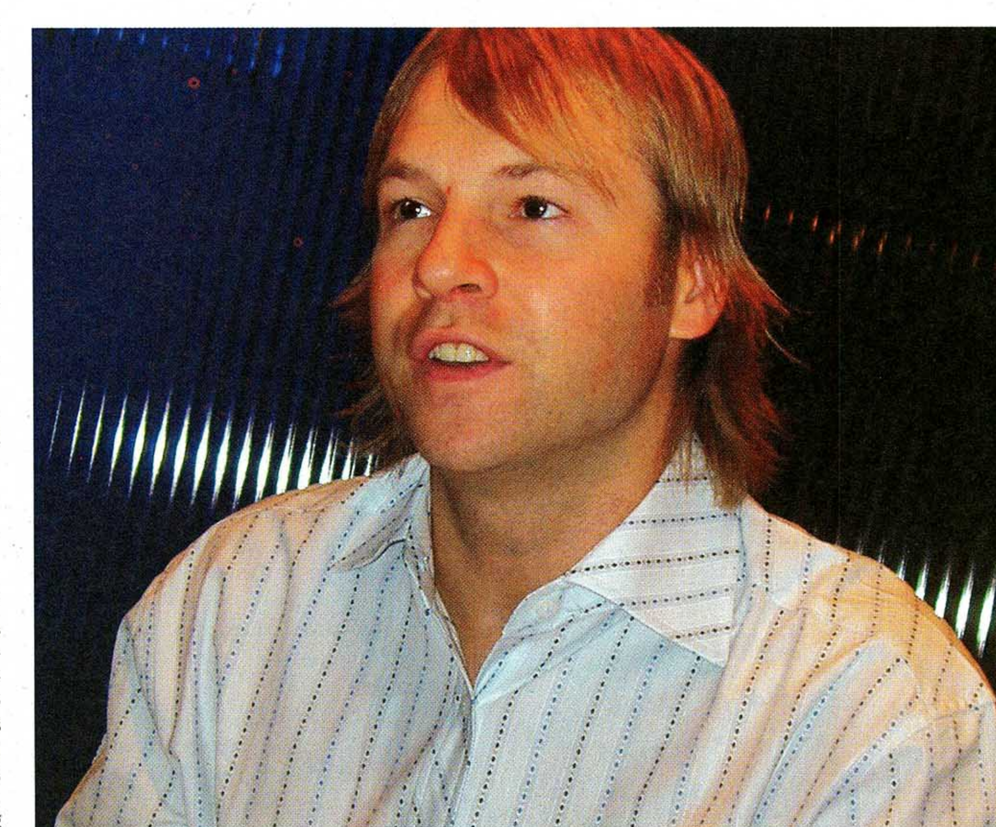
PC Games: Im Vorgänger dominierten japanische Kompaktflitzer, wie vielfältig wird der neue Fuhrpark?

Nielsen: „**NfS Underground** war unser erster Versuch, ein Spiel mit Tuner-Autos zu machen. Wir begannen bereits im Juli letzten Jahres, intern über eine Fortsetzung zu reden. Es gab einige Gebiete, dir wir cool fanden, aber bei denen einfach nicht genug Zeit war, um sie für den Erscheinungstermin des ersten Spiels gut hinzukriegen. Wir ließen also frühzeitig ein Kernteam am Nachfolger arbeiten und es verbesserte viele dieser Ideen. Zum Beispiel erweiterten wir die Fahrzeugpalette und versuchten herauszukriegen, welche Modelle noch von den Leuten modifiziert werden. Und das sind nicht nur die kleineren Import-Autos, Tuning erreicht auch Kategorien wie SUVs."

PC Games: Woran liegt es, dass ihr außer dem Mazda RX-8 derzeit keine konkreten neuen Modelle nennt?

Nielsen: „Es sind noch nicht alle Verträge unterschrieben, aber es wird neue Automobilhersteller geben. Wir wollen die Liste jenseits von asiatischen Importen erweitern, du wirst wahrscheinlich einige nordamerikanische Modelle mehr sehen, du wirst definitiv einige zusätzliche europäische Autos erleben. Ich denke da im Speziellen an einen besonders aufregenden, neuen Wagen, dessen Namen ich noch nicht verraten darf ..."

PC Games: Liegt es an den Bedenken der Autohersteller, dass die **Underground**-Wagen in Unfällen keinen Schaden erleiden?



Nielsen: „Wir würden liebend gerne ein detailliertes Schadensmodell im Spiel haben. Aber ja, es ist eines der heikelsten Diskussionsthemen, wenn wir mit den Automobilherstellern über das Spieldesign reden. Nicht alle Firmen sind dagegen, aber auch nicht alle dafür. Und es wäre nun mal sehr komisch, wenn du einige Automodelle im Spiel schrotten könntest, aber andere wiederum nicht. Letztes Jahr mussten wir deshalb anhand einiger Hersteller entscheiden, wie weit der Schaden begrenzt wird. Ich denke, dass die Firmen mit dem glücklich sind, was wir für das neue Spiel vorgeschlagen haben. Ich denke, das Schadensmodell wird auf jeden Fall besser sein als beim Vorgänger."

PC Games: In wie viele Radarfallen gerät man als Rennspiele-Macher im wirklichen Leben?

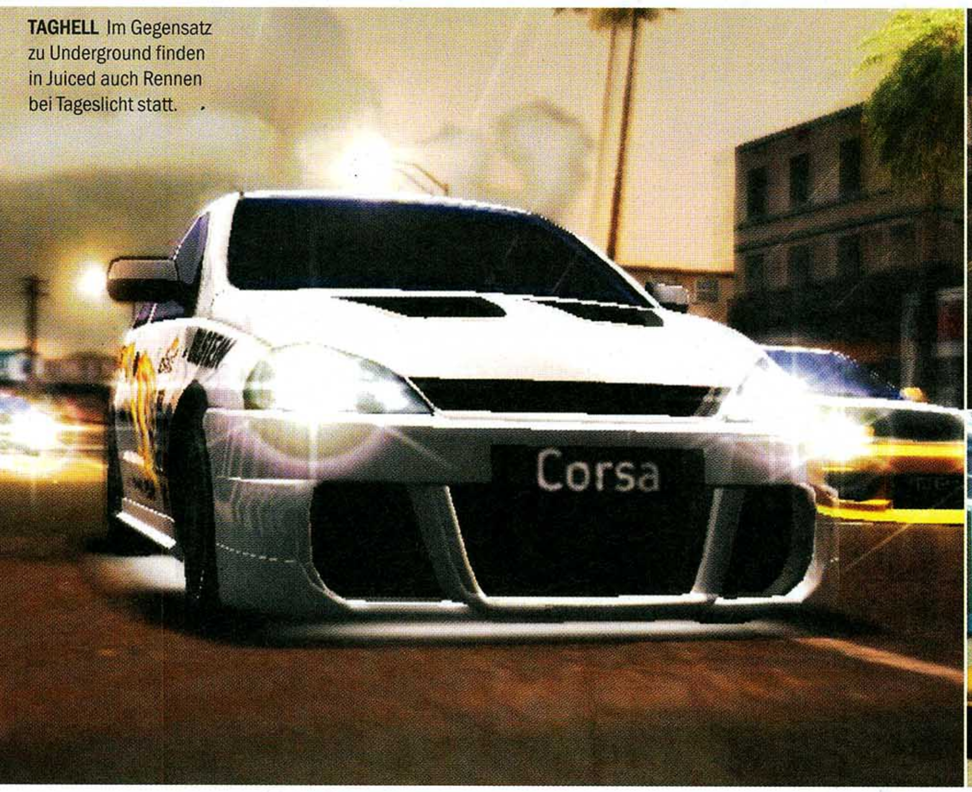
Nielsen: „Jemand aus unserem Team hatte **NfS Underground** auf dem Beifahrersitz liegen, als er neulich wegen überhöhter Geschwindigkeit angehalten wurde. Der Polizist bemerkte das Spiel, und als mein Kollege erklärte, dass er an **NfS** mitarbeitet, kam er sogar ohne Strafzettel davon. Dieser Job hat schon seine Vorteile ..."

Scott Nielsen ...

... begann seine Spielemacher-Karriere als Tester für EA Sports (**NBA Live 2001**) und erhielt seine erste Producer-Position bei der Fußball-Simulation **FIFA World Cup 2002**. Seit dem ersten **Need for Speed Underground** gehört er zum Produzenten-Team dieser Rennspielserie.



Juiced



TAGHELL Im Gegensatz zu Underground finden in Juiced auch Rennen bei Tageslicht statt.

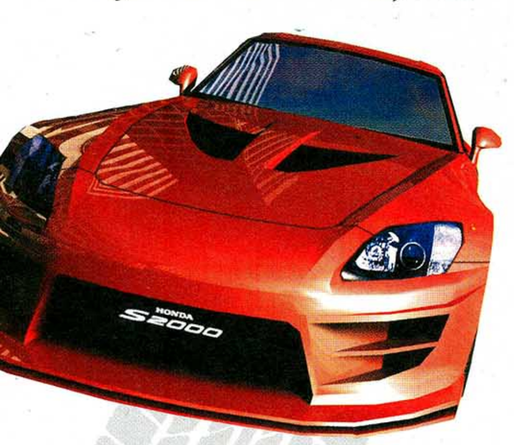


SPITZE Mit aktivierter Bewegungsunschärfe gehört Juiced zu den zurzeit grafisch besten Rennspielen.



MINI Zu Beginn können Sie sich (leider) kaum mehr als einen Kleinwagen leisten.

Lauernd im Windschatten: **Mit frischen Ideen und einem attraktiven Fahrgefühl** bläst Acclaim zur Jagd auf Need for Speed.



BISSIG

Dank seiner schnittigen Frontpartie ist der Honda S2000 eines der schicksten Autos in Juiced. Mit ein wenig Tuning verpassen Sie dem Wagen Ihren individuellen Stil.

Über 50 Autos verschiedenster Marken, vom VW Golf bis zur spritzigen Corvette, illegale Straßenrennen, umfangreiches Auto-Tuning mit lizenziertem Zubehör – bei der Lektüre der Feature-Liste von **Juiced** drängt sich der Vergleich mit **Need for Speed Underground** unausweichlich auf. Dabei ist das erklärte Vorbild von **Juiced** gar nicht der jüngste **NfS**-Sprössling, sondern der PlayStation-Hit **Gran Turismo**: Ein Tick mehr Realismus als **Underground** und **Midnight Club 2** und trotzdem genauso spannende, actionreiche Rennen, so die Zielsetzung der Entwickler. Kann das funktionieren?

Realismus mit Grenzen

Es kann! Denn schon in der uns vorliegenden, frühen Vorschau-Version haben die Entwickler eine gute Balance zwischen einfachem, direktem Handling und Simulationselementen gefunden. Die Boliden in **Juiced** reagieren eine Nuance weniger gutmütig als in **NfS** und fühlen sich daher besonders in extremen Manövern etwas glaubwürdiger an. Die Betonung liegt allerdings auf „etwas" – von einer echten Simulation ist auch **Juiced** meilenweit entfernt. Ein interessantes Feature: Anders als in **Need for Speed Underground** treten Sie hier nicht dauerhaft alleine auf. Im Laufe des Karriere-Modus heuern Sie andere Fahrer für Ihre Crew an, statten sie mit fahrbaren Untersätzen aus und nehmen gemeinsam an Team-Turnieren teil. Das nötige Kleingeld, um einen größeren Fuhrpark aufzubauen, gewinnen Sie entweder durch Rennsiege oder durch geschickt platzierte Wetten bei größeren Events.

Respektier mich!

Das Tuning hat im Wesentlichen einen Zweck: Je aufwendiger und individueller Ihre Karosse modifiziert ist, desto mehr Respekt zollen Ihnen andere Fahrer und an desto größeren Veranstaltungen dürfen Sie teilnehmen. Für ein solches Wagen-Tuning müssen Sie folglich auch hohe Beträge lockermachen. Die Tuning-Möglichkeiten entsprechen in etwa denen aus **Need for Speed Underground**, haben allerdings beachtlichere Auswirkungen: Eine Karbonfiber-Haube sieht nicht nur verdammt schnittig aus, sondern reduziert auch das Gewicht, während respektträchtige Spoiler sich negativ auf die Höchstgeschwindigkeit auswirken.

ERSTEINDRUCK

*Mir persönlich gefällt das Fahrmodell von **Juiced** sogar noch eine Spur besser als das von **NfS Underground**. Überhaupt kann **Juiced** mit seinem umfangreichen Tuning, der hübschen Grafik und dem motivierenden Karriere-Modus problemlos mit EAs Vorzeige-Renner mithalten. Die Frage ist jedoch: Reicht es auch, um **Underground 2** die Stirn zu bieten? Spätestens in zwei Monaten wissen wir mehr.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Juice Games
Anbieter .... Acclaim
Termin .... September 2004



SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "GAG"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

*83345

BESTELLBEISPIEL: GAG50007
(DU BESTELLST PIX Nr.50007)

..ODER BESTELLE DIREKT:

0190
8662681 1,86€/min

0900 51 51 68 (2,16€/min)
0901 59 99 98



SOUNDS & GERÄUSCHE

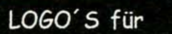
COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!

87010	MUNDHARMONIKA DES TODES
87012	MANN SCHREIT WIE IRRE
87002	SEXGERÄUSCHE
87001	SIRENE MIT EXPLOSION
87006	PUMP GUN
87000	NEBELHORN
87032	EIN ALTES TELEFON
87008	GEWITTER MIT DONNER
87004	KLOSPÜLUNG
87029	ZAHNARZTBOHRER
87009	TROMMELWIRBEL
87023	EIN AFFE GEHT VOLL AB
87027	FORMEL 1 WAGEN
87028	DER GROßE GONG
87007	RÜLPSGERÄUSCH
87042	FLUGZEUGABSTURZ
87037	UNHEIMLICHE GEISTERLACHE
87039	LORD VAIDER
87040	LAUTES BABYLACHEN
87043	FLIPPERSOUNDS
87030	LÖWENGEBRÜLL
87017	EIN ESEL GIBT ALLES
87034	FEUERWEHRSIRENE
87033	HEFTIGER LANGER APPLAUS
87025	SCHWEINEGEGRUNZE
87005	KUSSGERÄUSCH
87003	PFERDEWIEHERN
87013	BIG BEN
87011	KLAPPERSCHLANGE
87016	EIN ELEFANT GIBT ALLES

Nokia : 7650, 3650, Siemens: C55, S55; MC60, SharpGX10, Sony/Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

* 2,99€/SMS(VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms. 5,98€

LOGO´S für
Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



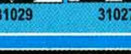












31019 40000 41544 41543
31008 31028 38020 31048
31015 40020 31004 31046
38013 31043 31029 31027

DISPLAY - MOVIES für
Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510









85502 85511 85504 85505
85507 85116 85503 85518

DISPLAY MOVIES



52070

Für alle Handys mit Farbdisplay
















52052 52005 52009
52011 52040 52053
52026 52024 52019
52012 52017 52070
52068 52057 52013
52001 52045 52014
52002 52041 52058
52059 52046 52066

SMS PIX für
Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !








70523 70532 70500 61003
69032 69096 61004 61012
67500 69021 71560 70564

VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



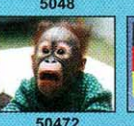
Schreibe eine SMS mit dem Inhalt GAG55000 an die 83345* du erhälst dann für Dein Nokia Handy ein " Magic-Lösch-Logo " und schon hast du freie Sicht auf Deinem Farbdisplay !!!

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!



























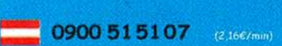
5048 50007 50195 50190
50472 50182 50012 50120
50466 50001 50185 50150
50471 50005 50304 50002
50479 50191 50024 50184
50477 50306 50152 50170
50180 50166 50153 50155
50470 50158 50187 50031
50468 50128 50302 50022
50011 50181 50226 50162



JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle !

CALL for GAMES : 01908 662797




0900 515107 (2,16€/min) 0901 599994 (4235fr/min)

Game* Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510i, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I=Nokia 7250, J= Nokia 7650, S=N-Gage, K=Siemens SL45, L=Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp Gx10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10.








SNOWBOARD RACING
Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht... Und darum, sich beim Slalom abwärts keine Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
für: A.C.F.J.O.M.L.S — Best.Nr: 10001

HELICAB
Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, den Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks
* für: alle Handys — Best.Nr: 10002

DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfpiloten befördert. Befreie die feindseligen Gebiete, ein für alle Mal vom Bösen. Zur Verfügung stehen Dir dabei Maschinenpistolen und Bombenteppiche
für: alle ausser C.F.P.Q.R — Best.Nr: 10012

SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert !
* für: alle Handys — Best.Nr: 10004

TANK WARS
Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Weile kannst du hinter Hügeln und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level
für: B.C.G.H.J.R.S — Best.Nr: 10018

SKATE BORDER
Absolviere verschiedene Sprünge, Rampen, etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst.
" Tolle Grafik "
für: A.B.F.J.R.O.M.L.S — Best.Nr: 10033

Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMSPix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

VIDEO

Flat Out

Besser Allianz versichert: Ob Reifenstapel oder Obststände – in Flat Out geht wirklich alles zu Bruch.

KOLLATERALSCHADEN

In Flat Out gibt es an jedem Fahrzeug insgesamt 40 demolierbare Einzelteile. Dank der realistischen Physikberechnung verabschiedet sich daher bei Kollisionen zunächst der Kühlergrill, bevor die Motorhaube den Abflug macht und schließlich ein gebrochener Stoßdämpfer das Steuern des Rennboliden erschwert.



Woran denken Sie, wenn Sie das Wort Schadensmodell in Zusammenhang mit Rennspielen hören? Da bersten vielleicht Scheiben, wenn der Fahrer statt der Ideallinie die Leitplanke trifft, bei Kollisionen fliegen die Türen ab und die Karosserie verbeult. Wer viel Wert auf Realismus legt, der wünscht sich eventuell auch noch ein entsprechend angepasstes Fahrverhalten der Rennsemmeln. **Flat Out** setzt hier noch einen drauf und verpasst sogar der Umgebung ein „Schadensmodell". Da fahren Sie nicht nur in Reifenstapel hinein, sondern verteilen diese auch noch auf der Fahrbahn. Telefonmasten knicken um, feinsäuberlich aufgestapelte Baumstämme kullern bei einem Zusammenstoß auf die Straße und Zisternen werden lediglich von brüchigen Stützbalken gehalten und blockieren nach einer gezielten Kollision die Piste. Und all das wird physikalisch korrekt berechnet. Doch das Zerstören der Streckendekoration ist nicht nur ein desaströser Spaß, sondern kann durchaus spielentscheidend sein. Die umgestoßenen Reifen und Balken verschwinden nämlich nicht wie so oft nach wenigen Sekunden im digitalen Nirwana, sondern bleiben über den gesamten Rennverlauf dort liegen, wo Fahrer und Physik sie hinterlassen haben. Entsprechend können Sie Ihren Kontrahenten fiese Hindernisse vor den Kotflügel zaubern. Das behindert gleich in doppelter Hinsicht, denn entweder die Fahrer müssen ausweichen oder aber sie krachen frontal in die Sperren und fliegen aus der Windschutzscheibe. Damit ist das Rennen zwar nicht verloren, doch die Bruchpiloten müssen erst einmal zu ihren fahrbaren Untersätzen zurückhumpeln.

Formschön deformiert

Wer erfährt, dass **Flat Out** vom finnischen Entwickler Bugbear Entertainment stammt, der schluckt möglicherweise erst einmal, zeichnete sich das Erstlingswerk der Softwareschmiede doch durch schraubengenauen Realismus aus: Das Offroad-Spektakel **Rally Trophy** (82 Punkte, PC Games 12/01) simulierte das aus heutiger Sicht miserable Fahrverhalten der Oldies so akkurat, dass es den meisten Spielern schlichtweg zu anstrengend war, die Kisten unter Kontrolle zu bringen. So übertrieben geht es in **Flat Out** nicht zu, das im direkten Vergleich fast schon wie eine reinrassige Arcade-Raserei anmutet. Allerdings benötigen Sie auch hier einiges an Fingerspitzengefühl, sollten Sie anmutig um Kurven driften oder vor allem den Brettern, Pylonen und Reifen ausweichen wollen, die sich im Verlauf eines Rennens auf den Strecken stapeln. Sollten Sie selbige zu oft rammen, büßt Ihr fahrbarer Untersatz nicht nur Formschönheit ein,

ABSTAND HALTEN Gerade zu Rennbeginn sollten Sie aufpassen, nicht unter die Räder des dicht gedrängten Fahrerfeldes zu geraten.

KOPF AN KOPF Die fordernden, aber fairen KI-Fahrer schüttelt man nicht so leicht ab.

ÜBERSICHTLICH Die Anzeigen von Flat Out beschränken sich mit Tachometer und Streckenverlauf auf ein Minimum.

sondern steuert sich auch immer schlechter und verliert zunehmend an Motorleistung.

Fordernd, aber fair

Andererseits werden Sie für Blechschäden und Karambolagen auch belohnt – je mehr Schaden Sie machen, desto schneller lädt sich der Nitro-Boost auf, der in allen Rennsemmeln installiert ist. Voll aufgeladen verhilft er auf Knopfdruck zum kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub. Den können Sie gut gebrauchen, denn die KI-Fahrer sind harte Konkurrenten – Konkurrenten allerdings, die nicht stur die Ideallinie abfahren, sondern sich auch gegenseitig in die Bande schubsen und des Öfteren Fahrfehler begehen. Dazu haben Ihre Widersacher wie auch Sie selbst auf den insgesamt 36 Rennstrecken des in drei Klassen unterteilten Karriere-Modus von bewaldeten Buckelpisten bis zu rutschigen Eisflächen in winterlichen Gefilden mehr als genug Gelegenheit. Während Sie in vielen Genre-Konkurrenten bereits nach kurzen Ausflügen über die Streckenbegrenzung hinaus wieder auf die Fahrbahn zurückgesetzt werden, erlaubt **Flat Out** auch längere Ausflüge in die Botanik – ob freiwillig oder unfreiwillig – und wirkt so weitaus realistischer.

Kampf ums Treppchen

Allerdings müssen Sie nicht befürchten, dass im Mehrspieler-Modus plötzlich alle Kontrahenten nur ihre eigenen Wald-und-Wiesen-Abkürzungen abfahren und niemand mehr die eigentlichen Rennstrecken nutzt. Damit das großzügige Leveldesign nicht derart missbraucht werden kann, ordert das Programm alle Querfeldeinfahrer nach zu langer Pistenabstinenz zurück zu einem imaginären Checkpoint auf der Strecke. Apropos Mehrspieler-Modus: Bis zu acht Spieler liefern sich hier spannende Rennen mit den insgesamt 16 geländetauglichen Fahrzeugen, die Sie mit verschiedenen Lackierungen und schmucken Aufklebern verzieren und mit neuen Teilen wie Motoren, Bremssystemen oder Stoßdämpfern ausstatten können - sofern Sie denn das nötige Bargeld besitzen.

ERSTEINDRUCK

*Eine einfache Steuerung, die aber doch Raum für fahrerisches Können lässt, eine glaubhafte Physik, dank der man nicht nur die Autos, sondern auch die Streckendekoration demolieren kann – **Flat Out** könnte die Rennspielüberraschung des Jahres werden. Die Vorabversion spielt sich jedenfalls hervorragend.* DAVID BERGMANN

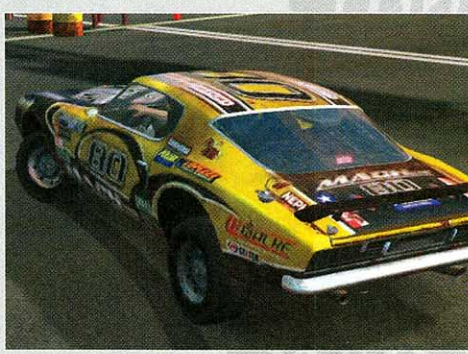
Entwickler .... Bugbear Entertainment
Anbieter.................................. Empire
Termin .... September 2004

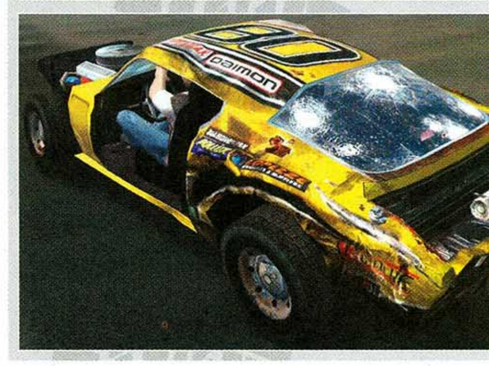
Flat Out - Fakten und Zahlen

- 45 Rennstrecken
- 5 Streckenarten (Wald, Stadt, Rundkurs, Eis, Arena)
- 3 Spiel-Modi (Karriere, Schnelles Rennen, Zeitfahren)
- 16 Fahrzeuge
- 40 demolierbare Einzelteile an den Autos
- Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler
- Realistische Physikberechnung für alle Objekte
- Unterstützung von Force-Feedback-Wheels

Die Knautschzone

Im meist ruppigen Rennverlauf von Flat Out verlieren die Autos deutlich an Form und Leistung.





Dungeon Siege 2

Belagerungszustand mit mehr Rollenspiel-Substanz: Das unkomplizierte Fantasy-Spektakel wird erwachsen.

Höllisch schwer ist's, den Thron im Lager der Action-Rollenspiele zu besteigen. Im Frühjahr 2002 trat **Dungeon Siege** an, um das simple, suchtverbreitende **Diablo 2** abzulösen. Technisch war der Herausforderer dank 3D-Grafik und ladepausenfreier Spielwelt überlegen, auch die große Heldenparty punktete. Doch mancher Spieler rümpfte die Nase über dünne Story, blasse Charaktere und niedrigen Pegelstand bei der Spieltiefe. Für die Fortsetzung konzentriert sich Entwickler Gas Powered Games deshalb auf Gameplay-Aspekte: „Wir haben bei unserer Engine zwar mehr Bauteile erneuert als behalten", erklärt Firmenchef Chris Taylor während unseres Studiobesuchs, „aber dass wir die Kerntechnologie mit der kontinuierlichen Spielwelt bereits entwickelt hatten, war ein echter Vorteil für die Entwicklung des Nachfolgers."

Auch die hundert Jahre später angesiedelte Story drückt tüchtig aufs Gas. Als Söldner im Dienste des fiesen Eroberers Valdis bekämpfen Sie anfangs das Volk der Dryaden. Doch als Sie in die Gefangenschaft der Dryaden geraten, rücken einige aufschlussreiche Gespräche die Gut-böse-Verhältnisse rasch zurecht, sodass Sie fortan gegen Valdis in den Kampf ziehen. Im Spielverlauf erklären sich immer mehr Heroen dazu bereit, es an Ihrer Seite mit Valdis' Armeen aufzunehmen. Einzige Verbindung zur Story des Vorgängers ist die Spielwelt Aranna. Während Teil 1 sich nur auf das Königreich Ehb konzentrierte, kommen Sie in **Dungeon Siege 2** viel mehr herum und erkunden neue Gebiete.

Talentiertere Helden

Bei der Generierung des Haupthelden haben Sie die Wahl zwischen Mensch, Elf, Halbriese oder Dryad. Diese Entscheidung wirkt sich auf Startattribute, Aussehen und Dialogoptionen im Spielverlauf aus. Beruflich legt man

VIDEO AUF CD

VIDEO AUF DVD

NEUE HELDEN Charaktere vom Vorgängerspiel lassen sich nicht importieren.

VERHALTENSFORSCHUNG Neue KI-Routinen versprechen abwechslungsreiche Monster-Taktiken.


KLEINE PAUSE Kämpfe lassen sich jederzeit anhalten, um in Ruhe neue Befehle zu geben.

Maultier und mehr: **Pet Shop Boys**

Ihre sechsköpfige Party lässt sich auch mit kuriosen „Pets" besetzen, die überflüssige Fundsachen wegmampfen und wachsen.



WACHSTUMSDATEN

Opfern Sie Gegenstände aus dem (hier schon leer geräumten) Restmüll-Inventar.

„Wandelnde Item-Müllschlucker" nennt Lead Designer Kevin Lambert die Pets von **Dungeon Siege 2**. Neun verschiedene Tierchen sind geplant (vom vertrauten Maultier mit XL-Inventar über den feurigen Imp bis zur flatternden Fee), die jeweils in fünf Stufen wachsen. Die Art der zugefütterten Gegenstände beeinflusst die Entwicklung des Anhangs, zum Beispiel erhöht eine Waffen-Diät vornehmlich den Stärkewert.

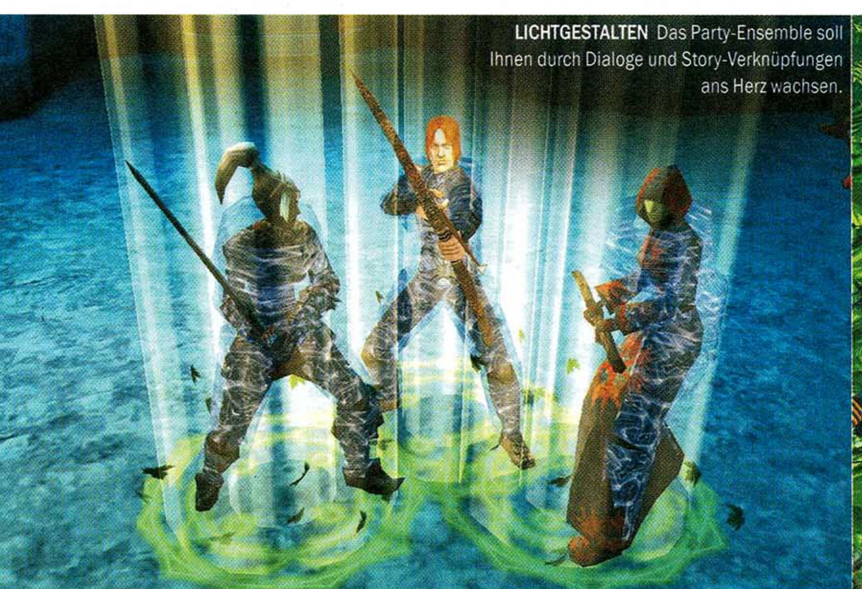
sich dagegen nicht fest und folgt der „Man ist, was man macht"-Maxime des Vorgängers: Indem Sie im Nahkampf kloppen, Pfeile verschießen, Kampfzauber oder Naturmagie einsetzen, steigern sich die entsprechenden Talentlevels und Sie können anschließend bessere Ausrüstung oder Sprüche einsetzen. Eine Portion Extratiefe erhält die Charakterentwicklung durch verzweigte Fertigkeiten-Studienfächer. Für das Erreichen neuer Charakter-Levels oder die Absolvierung bestimmter Missionen erhalten Sie Punkte, die sich in Freischaltung und Ausbau von Sonderfähigkeiten und Begünstigungen stecken lassen. Magier können zum Beispiel Feuermagie-Boni ausbauen, während Nahkämpfer den Umgang mit zwei Waffen erlernen.

In Ihrer Gruppe tummeln sich jetzt maximal sechs statt acht Mitstreiter. „Tiefgang statt Masse" ist laut Lead Designer Kevin Lambert angesagt: „Die anderen Party-Mitglieder sind nicht nur eine Ansammlung von Werten. Wir haben glaubwürdige Charaktere, jeder mit einer anderen Vergangenheit und Persönlichkeit. Sie reden, sie flirten, sie streiten – ein Personalwechsel hat viele Folgen."

Ausrüstungs-Jackpot

Hackte man sich beim Vorgänger im Dauerkampfrausch durch die Spielwelt, verspricht **Dungeon Siege 2** eine liebevoller ausgestattete Kulisse. Mehr geskriptete Storysequenzen, Dialoge mit verschiedenen Antworten, größere Städte, Geheimgänge und versteckte Schatzkisten befriedigen den Forscherdrang. Ein Netz von Teleporterstationen erlaubt schnelle Stippvisiten bei früher bereisten Schauplätzen. Wer sich abseits des Haupthandlungspfads umsieht, entdeckt so manche Nebenmission und exklusive, coole Items. „Du sollst dich fühlen, als hättest du einen Las-Vegas-Jackpot geknackt", macht Kevin allen Schnäppchenjägern den Mund wässrig. Das Designteam bastelt daher viele einmalige Waffen und Rüstungsteile mit allen nur denkbaren Boni. Aus der Abteilung „Was wir von **Diablo 2** gelernt haben": Jetzt gibt es auch Item-Sets, bei denen das Tragen mehrerer Teile einer Kollektion zusätzliche Nebeneffekte bewirkt. In Schmieden können Sie Ihre Lieblingsgerätschaften durch Einsatz von speziellen Zutaten (und viel Gold) in Handarbeit verbessern, zum Beispiel für Eis-Resistenz oder Feuer-Schaden sorgen.

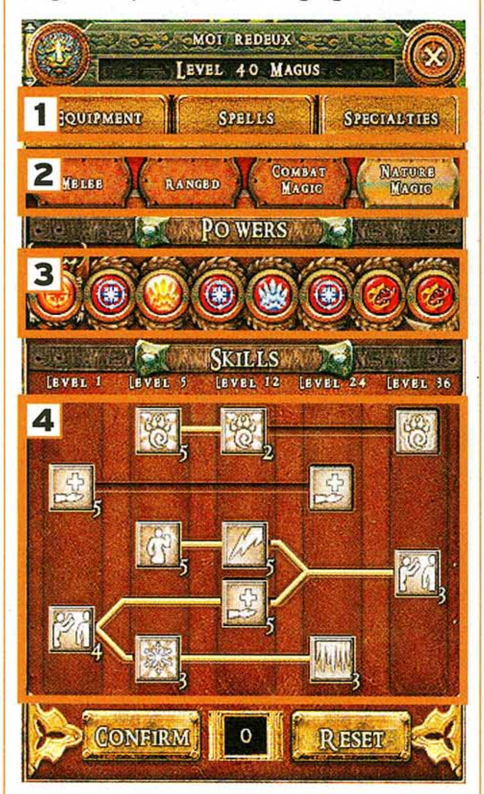
Die dicksten Dinger in Sachen Ausrüstung und Monster winken beim wiederholten Durchspielen: Am Ende von **Dungeon Siege 2** wird Ihre


LICHTGESTALTEN Das Party-Ensemble soll Ihnen durch Dialoge und Story-Verknüpfungen ans Herz wachsen.


MOBILE BLITZER Wo Stromstöße und Feuerbälle toben, ist ein Kampfmagier nicht fern.

Party-Ausbau mit mehr Details

Die Entwicklung Ihrer Spielfiguren ist bei Dungeon Siege 2 komplexer als beim Vorgänger.



1 SPEZIALISIERUNG
Drei Dinge prägen den Helden: Ausrüstung, Zaubersprüche und „Spezialitäten". Letzteres Menü sehen wir uns hier gerade im Detail an.

2 BERUFSFREIHEIT
Es gibt vier Berufsfelder: Nahkampf, Fernkampf, Kampfmagie und Naturmagie. Fortbildung in mehreren Klassen gleichzeitig ist erlaubt, aber wie schon im Vorgänger verspricht eine Spezialistentruppe am meisten Erfolg.

3 SUPERKRÄFTE
„Powers" sind selten einsetzbare Mega-Talente, die eine verloren geglaubte Schlacht noch zu Ihren Gunsten wenden können. Welche der acht Powers (pro Berufsfeld) ein Charakter einsetzen kann, hängt von seinem Skills-Bildungsstand ab.

4 ZWEITER BILDUNGSWEG
Durch Einsatz von Talentpunkten im „Skills"-Menü geben Sie Ihrem Helden den letzten Feinschliff. Hier sehen wir die zwölf in mehreren Stufen ausbaubaren Fähigkeiten der Sparte Naturmagie, aber auch die anderen Berufsfelder haben ihre eigenen Delikatessen. Hier ein paar Beispiele:

Nahkampf:	Spezialisierung auf Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig, einer Waffe plus Schild oder Zweihänder-Waffen
Fernkampf:	Erhöhte Ausweich-Chancen bei feindlichen Angriffen. Der Überlebens-Skill erlaubt es, Lebensenergie aus bestimmten Pflanzen zu gewinnen.
Kampfmagie:	Spezialisierung in den Gebieten Feuer-, Blitz- und Todeszauber
Naturmagie:	Wirkungsboni in den Feldern Heilung, Wasser- und Eiszauber



MUNTER RUNTER Ohne Nachladepausen wechselt man zwischen Oberwelt und Dungeon-Tiefparterre.

Party etwa um Level 40 liegen und Sie dürfen die Einzelspieler-Kampagne auf dem „Veteran"-Level erneut spielen. Bei dessen Abschluss sollte Ihre Truppe aus Helden zwischen Level 60 und 70 bestehen – und darf dann auf der höchsten „Elite"-Stufe nochmals ran.

Kämpfen im Sixpack

Das Kampfsystem wird nur im Detail geändert. Wie gehabt können Sie jederzeit das Echtzeitgeschehen anhalten, um Ihren sechs Party-Mitgliedern Kommandos durch einfaches Anklicken zu erteilen. Das Aneinanderreihen von Spezialattacken soll für taktische Nuancen sorgen. Zum Beispiel kann der Naturzauberer Ihrer Gruppe mit „Frostkreis" eine Gegnergruppe zehn Sekunden lang erstarren lassen. Legt der Kampfmagier einen „Vulkan" obendrauf, wird die ganze Monsterschar mit einem sehenswerten Effekt flambiert.

Vor allem soll die neu programmierte künstliche Intelligenz dafür sorgen, dass sich die Kämpfe spannender spielen als die Routine-Massenschlachten des Vorgängers. So gibt es eine Raptorenspezies, die sich in die Büsche schlägt und von Laubwerk getarnt darauf lauert, dass Ihre Party vorbeispaziert. Erst dann starten die Schuppenbiester einen Flankenangriff. Einige Gegner versuchen, Sie in einen Hinterhalt zu locken, andere schwärmen aggressiv aus, sobald man ihren Anführer angreift. Man begegnet auch Monstern, deren Zorn sich gegen bestimmte Berufsklassen richtet und die zum Beispiel schnurstracks Ihrem Naturmagier an die Wäsche gehen. Höhepunkt des taktisch geprägten Gemetzels sollen die Obergegner-Kämpfe sein. „Wir nehmen nicht einfach nur ein Monster, blasen es auf, geben ihm 5.000 Hit Points und nennen es dann ‚Boss'", grinst Kevin Lambert und zeigt uns als Beispiel einen Hydra-Verschnitt: „Ein Kopf heilt, ein anderer setzt Kampfzauber ein, der Schwanz des Monsters schlägt um sich. Du kannst nicht einfach nur hauen und heilen, sondern musst analysieren, wie der Gegner dich angreift".

Kommoder Klick-Komfort

Die Spiel-Engine baut auf der Technologie des Vorgängers auf und ist nicht mehr so umwerfend wie anno 2002. Aufgebohrte Magie-Spezialeffekte, Environment Mapping auf Ausrüstungsgegenständen oder durch Hitzequellen hervorgerufenes Luftflimmern stehen auf der Liste der Verbesserungen. Ähnliches gilt für die Bedienung: Durch Kombination von Mausklick plus Umschalttaste greifen Sie den jeweils nächsten Gegner an ... sehr praktisch in größeren Massenprügeleien. Eine rote Lebensenergie informiert am oberen Bildschirmrand stets über den Gesundheitszustand des anvisierten Ziels. Und bei der verbesserten Automap sind alle Spielfiguren ebenso markiert wie wichtige Ziele in Städten. Denn eines ist klar: Bei allen Komplexitätsanstrengungen bleiben flauschig-weicher Spielkomfort und höchste Bedienungsgeschmeidigkeit die wichtigen **Dungeon Siege**-Tugenden.

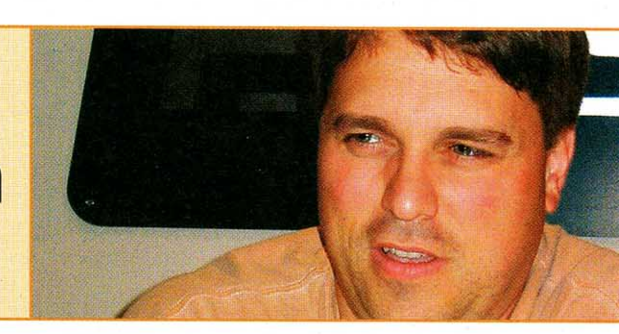
ERSTEINDRUCK

Dungeon Siege war appetitlich angerichtetes Fast Food, das man sich gierig reinzog, auch wenn der Nährwert etwas zu wünschen übrig ließ. Die Fortsetzung wirkt eher wie ein gehaltvolles Rollenspiel-Menü, bei dem einige Rezepte der Speisekarten von ***Baldur's Gate*** *und* ***Diablo 2*** *integriert werden.*

HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Gas Powered Games
Anbieter .... Microsoft
Termin .... 4. Quartal 2004

„Ich wollte **Millionen von Dollar verdienen** und einen Ferrari fahren."



Chris Taylor im Interview

PC Games: Besinnt sich **Dungeon Siege 2** stärker auf klassische Rollenspiel-Tugenden als sein Vorgänger?
Taylor: „Es gibt definitiv eine Verlagerung um ein paar Grad in Richtung traditionelle Rollenspiele. Das bedeutet: tiefgründigere Story und Dialoge, Entscheidungen bei Talentverzweigungen und viel mehr Fokus darauf, wie die Story mit den Missionen verbunden ist. Wir haben auch ein besseres Gefühl für den Ablauf-Rhythmus ins Spiel eingearbeitet. Es ist also nicht nur kämpfen, kämpfen, kämpfen, sondern eher kämpfen, Story, ein paar NPC-Interaktionen, vielleicht ein Trip zurück in die Stadt, Ausrüstungsgegenstände mit Zutaten aufwerten und generell mehr in verschiedenen Gebieten herumsausen. **Dungeon Siege 2** bietet quasi eine ausgewogenere Rollenspiel-Ernährung als der Vorgänger."

PC Games: Warum sinkt die maximale Party-Größe von acht auf sechs Mitstreiter?
Taylor: „Wir reduzieren nicht nur die Party-Größe, sondern haben auch Dinge hinzugefügt, wie exotische Kreaturen, die wir „Pets" („Haustiere") nennen. Die wachsen und entwickeln sich allmählich. Die Kombination aus weniger Party-Mitgliedern und mehr Pets in deiner Party bedeutet, dass die einzelnen Helden eine wichtigere Rolle spielen. Du willst wirklich gründlich darüber nachdenken, wie sie ihre Fähigkeiten entwickeln oder welche Item-Sets sie sammeln. Jeder NPC kommt zu deiner Party mit einer viel tieferen, stärkeren Bindung zur Spielwelt."

PC Games: War das erste **Dungeon Siege** im Nachhinein gesehen übersimplifiziert?
Taylor: „Wir hatten das erste Spiel vereinfacht, damit es für mehr Leute zugänglich wird. Was wir dann herausgefunden haben, ist, dass die Leute ziemlich anspruchsvoll sind und nach einem tiefgründigeren Spielerlebnis hungern als dem, was wir abgeliefert hatten. Also reagierten wir darauf und sagten: ‚Okay, ihr wollt ‚gehaltvoller', wir geben euch ‚gehaltvoller'' - wir haben keine Probleme damit, auf diese Art von Feedback zu antworten."

PC Games: Habt ihr diesmal mehr Zeit für inhaltliche Substanz, weil die Engine größtenteils steht?
Taylor: „Bei **Dungeon Siege 2** haben wir einen starken Fokus auf dem spielerischen Gehalt und Ablauf. Die Technologie-Upgrades, die wir machen, sind nicht so riskant. Das Skripting- oder das Spezialeffekte-System auszutauschen, ist bei weitem nicht so komplex wie unser Vorhaben, alle Lade-Bildschirme aus dem Spiel zu entfernen - das war hart. Diese Art von Hindernissen haben wir bereits gemeistert und können uns jetzt anderen Herausforderungen stellen."

PC Games: Wie schwer ist es so, mit der eigenen mittelständischen Firma in dieser Branche zu bestehen?
Taylor: „Die Tatsache, dass es die Firma sechs Jahre nach ihrer Gründung noch gibt, ist in gewisser Weise auch schon eine Leistung. Hmm, das klingt vielleicht ein wenig zu trübsinnig (grinst). Es ist auf jeden Fall hart - wie in einem gigantischen Online-Rollenspiel: Irgendwann bist du dieser Level-18-Charakter, der verheerende Sprüche zaubern kann, aber die Monster, die auf dich treffen, sind ebenso stark. In gewisser Weise ist das genauso, wie in diesem Geschäft zu sein: Wir werden ständig mit neuen Herausforderungen konfrontiert. Zum Beispiel die Gehälter von über 60 Leuten abrechnen, an zwei Projekten gleichzeitig mit zwei verschiedenen Publishern arbeiten. Ich beginne jetzt auf die mittlere Management-Ebene zu achten, die wir vorher gar nicht hatten ... streng genommen gab's bei uns überhaupt kein Management ..."

PC Games: Wie enthusiastisch erfüllst du die Führungskraft-Pflichten im Arbeitsalltag?
Taylor: „Das ist eher der langweilige Teil. Ich hatte immer wesentlich mehr Spaß am Spieldesign. Wenn es nach mir ginge, würde ich jemanden finden, der meinen Job als Geschäftsführer der Firma übernimmt, damit ich diesen Kram nicht mehr machen muss."

PC Games: Was ist wichtiger für dich als Spielemacher - künstlerische Selbstverwirklichung oder Geld scheffeln?
Taylor: „Die ersten zehn Jahre, die ich in diesem Business war, hatte ich diese Fantasie gelebt: Ich wollte Millionen von Spielen verkaufen, Millionen von Dollar verdienen und einen Ferrari fahren. Aber ich bin jetzt glücklich als ein künstlerischer Spielemacher und sage: ‚Lasst uns einfach die besten Spiele produzieren, die wir machen können - und wenn wir dabei einen Riesenhit landen, umso besser.' Natürlich kannst du die Miete nicht mit guten Kritiken bezahlen, du musst auch finanziellen Erfolg haben. Das ist mir definitiv bewusst, dass du beides brauchst, aber du musst dich in erster Linie auf die künstlerische Seite konzentrieren - und hoffentlich stellt sich dann auch der finanzielle Erfolg ein."

PC Games: Neben **Dungeon Siege 2** arbeitet Gas Powered Games auch an einem Projekt mit dem Arbeitstitel **Supreme Commander**, das 2006 erscheinen soll. Was kannst du uns darüber verraten?
Taylor: „Es ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das wir für Electronic Arts machen. Viele Leute hier arbeiteten früher bei Cavedog an **Total Annihilation**, das zwischenzeitlich von Atari geschluckt wurde, die haben also diesen Namen. Aber wir liebten wirklich diese Richtung und das Genre. In vielerlei Hinsicht wird sich das, an dem wir jetzt arbeiten, für einige unserer Fans wie eine Fortführung von dem anfühlen, was wir früher gemacht haben. Aber es ist ein separates, brandneues Spiel, das in keiner Weise mit **Total Annihilation** verbunden ist. Ich habe jedenfalls in den letzten sechs Jahren fleißig Strategiespiel-Ideen gesammelt und kann es kaum erwarten, sie zu enthüllen (grinst) - I'm ready to rock."



CHRIS TAYLOR Chef von Gas Powered Games.



1989 Erster Job bei Distinctive Software: die Baseball-Simulation Hardball 2.



1997 Im Dienste von Cavedog gelingt der Echtzeitstrategie-Hit Total Annihilation.

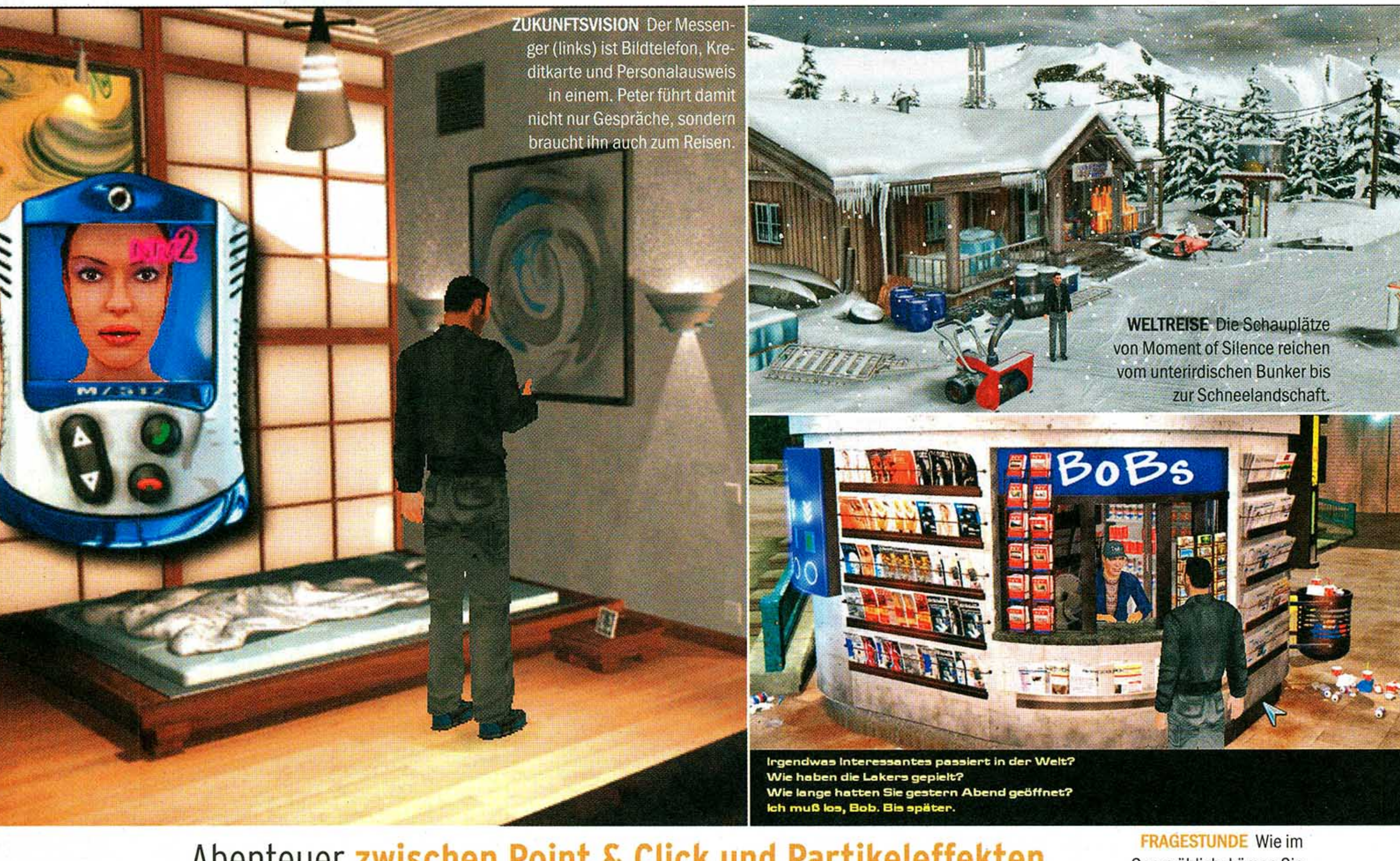


2002 Dungeon Siege ist das Debüt-Spiel von Chris' eigenem Studio Gas Powered Games.

Wussten Sie schon ...

Chris Taylor nannte sein Entwicklungsstudio wörtlich übersetzt „benzinbetriebene Spiele", weil ihn als Jüngling die Leistungskraft von Rasenmähern mit Benzinmotoren stark beeindruckte. Über das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** ist kaum Gras gewachsen, da bereitet Gas Powered Games schon die Fertigstellung der Fortsetzung vor.

The Moment of Silence



ZUKUNFTSVISION Der Messenger (links) ist Bildtelefon, Kreditkarte und Personalausweis in einem. Peter führt damit nicht nur Gespräche, sondern braucht ihn auch zum Reisen.

WELTREISE Die Schauplätze von Moment of Silence reichen vom unterirdischen Bunker bis zur Schneelandschaft.

FRAGESTUNDE Wie im Genre üblich, kämen Sie ohne Multiple-Choice-Dialoge nicht weiter.

Abenteuer zwischen Point & Click und Partikeleffekten – Moment of Silence ist die deutsche Adventure-Hoffnung.

Das New York des Jahres 2004 – Peter Wright ist ein Held, wie er in so manchem Drehbuche steht. Seit seine Frau und der gemeinsame Sohn bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kamen, haust er in einem karg möblierten Apartment einer Mietskaserne, spricht gerne dem guten Jim Beam zu (aber zu wenig mit anderen Menschen) und treibt sich vorwiegend im Internet herum. Das ändert sich, als eines Abends ein Sondereinsatzkommando der Polizei die Nachbarswohnung unsanft aufbricht und einen Journalisten mit vorgehaltener Knarre abführt. Zurück bleiben nicht nur Frau und Kind des Publizisten, sondern auch ein Peter mit erwachtem Tatendrang.

Einen Originalitätspreis gewinnt die Geschichte von **Moment of Silence** also mit Sicherheit nicht. Dafür schafft sie allemal eine spannende Ausgangssituation für die kommenden Geschehnisse rund um einen globalen Überwachungsstaat und Verschwörungstheoretiker.

Klassische Moderne

Der im saarländischen Neunkirchen ansässige Entwickler House of Tales will mit seinem zweiten großen Point&Click-Adventure nach **Das Geheimnis der Druiden** zeigen, was im Adventure-Genre möglich ist. Dazu gehört zunächst einmal ein klassisches Spieldesign: Gesteuert wird mit der Maus, Actionsequenzen gibt es ebenso wenig wie Kistenschieben und Gespräche führt man in Multiple-Choice-Dialogen. Der dreidimensionale Fortschritt zieht aber auch an **Moment of Silence** nicht spurlos vorüber. In den über 500 vorgerenderten Bildschirmen bewegen sich in Echtzeit berechnete Polygon-Charaktere. Außerdem sind immer wieder kleinere Spielereien wie spiegelnde Wasserpfützen oder Partikeleffekte bei Tauchgängen eingebaut.

Gut kombiniert

Das Wichtigste an einem Adventure sind allerdings die Rätsel, und hier bietet **Moment of Silence** hauptsächlich klassische Kombinationsknobeleien, die den Spieler für mindestens 25 Stunden beschäftigen sollen. Zwar gilt es auch, **Myst**-ähnliche Kombinationspuzzles zu knacken, diese sollen jedoch nur selten zum Einsatz kommen. Nach Herstellerangaben wird das Endzeit-Abenteuer wieder von gewohnt professionellen Sprechern vertont. Namen stehen derzeit zwar noch nicht fest – vielleicht wird aber wie bei **Black Mirror** wieder die Community entscheiden dürfen, wer dem Hauptdarsteller seine Stimme leiht.

ERSTEINDRUCK

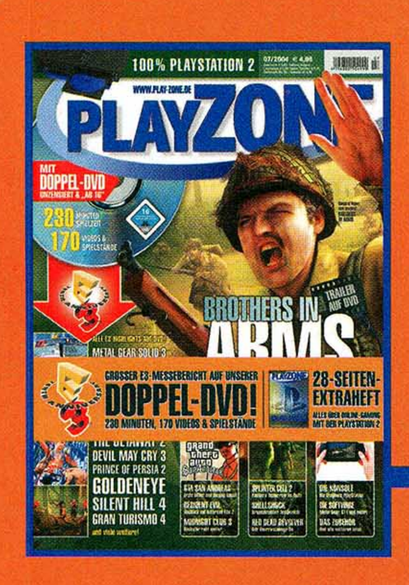
Die uns vorliegende Alpha-Version macht bereits einen runden Eindruck. 3D-Charaktere und 2D-Hintergründe harmonieren zwar noch nicht so recht miteinander, doch dafür sind die Rätsel fair und die Locations abwechslungsreich. Möglicherweise das Abenteuer-Highlight dieses Jahres! DAVID BERGMANN

Entwickler .... House of Tales
Anbieter .... Dtp
Termin .... 1. Oktober 2004

supertext



Das Magazin für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret



Das unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



Das unabhängige Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!

Das meistgekaufte Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.





Das große PC-Spielemagazin. Wissen, was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning. Mit CD oder DVD.



Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik



Alles, was Kids interessiert. It's showtime.





TEST





So testen wir

STRATEGIE

Petra Fröhlich
pf@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Codename: Panzers, World of Warcraft Beta
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft Beta, C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft Beta, C&C Generäle, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2, Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: D-Day
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Soldiers: Heroes of WWII

Rüdiger Steidle
rs@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Codename: Panzers, Söldner
MULTIPLAYER-FAVORIT: Joint Operations
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Operation Flashpoint
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Silent Hunter 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Steel Saviour
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Söldner-Patch

ACTION

Christian Sauerteig
cs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Trackmania, D-Day Preview-Version
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield 1942, Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, GTA Vice City, Monkey Island 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Arena Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Yetisports Deluxe

Dirk Gooding
dg@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Codename: Panzers, Thief: Deadly Shadows, Medieval: Total War
MULTIPLAYER-FAVORIT: Codename: Panzers Coop-Modus
EINSAME-INSEL-SPIELE: Medieval: Total War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Nexus, Brothers in Arms
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Slipknot - Vol. 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Söldner: Secret Wars

ABENTEUER

Thomas Weiß
tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: -
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Söldner: Secret Wars

David Bergmann
db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, Breath of Winter, PES 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: C&C Generäle, Spellforce, Day of the Tentacle
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Doom 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Spellforce: Breath of Winter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Söldner

SPORT & RENNSPIEL

Christoph Holowaty
ch@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Codename Panzers, Hitman: Contracts
MULTIPLAYER-FAVORIT: Codename Panzers
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baldur's Gate 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Codename Panzers Phase 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Brothers in Arms
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gangland

Justin Stolzenberg
js@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Thief: Deadly Shadows, Far Cry (dt.), Mashed
MULTIPLAYER-FAVORIT: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Enemy Territory (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: PES 3, NfS: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: NfS: Underground 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Mashed (Multiplayer)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Söldner-Patch #1

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 128
Internet: 128 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.500 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

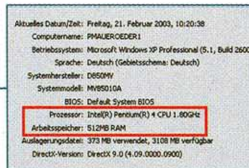
Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:

1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Ausführen
Geben Sie den Namen eines Programms, Ordners, Dokuments oder einer Internetressource an.
Öffnen: dxdiag
OK | Abbrechen | Durchsuchen...





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.



PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spielphysik, Partikeleffekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

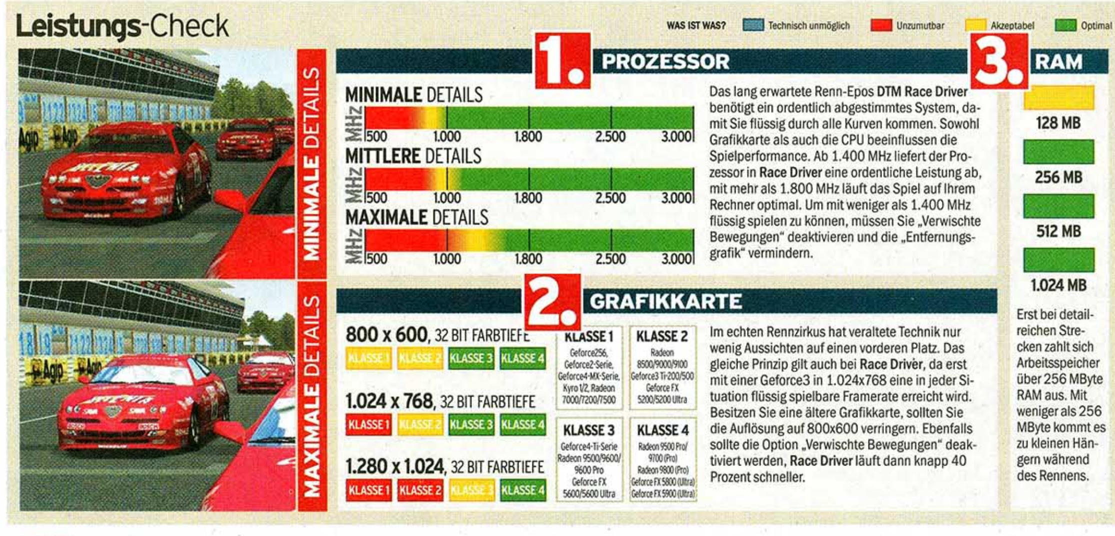
PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders bei Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – aufrüsten ist also nicht so teuer.





ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:

Ab 18 – Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks – Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&-Tricks-Rubrik.



Video – Auf Heft-CD/-DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo – Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/-DVD!



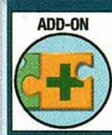
Patch – Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/-DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler – Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online – Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on – Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.




Vorsicht, Bugs! – Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award – Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats – Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Dein Handy kichert ...



Geniale Handy-Sounds

Supercoole Sounds und witzige Geräusche, die Du als Klingelton oder SMS-Signal nutzen kannst.

36020 Lustige Frauen (nackt)
36001 Klospülung
36002 Ein Lachsack
36021 2 Frauen
36004 Frau stöhnt und schreit
36005 Wiehern
36006 Geisterlache Huaaahhh
36007 Schrei eines Esels
36008 Kirchenglocken
36009 Sirene mit Explosion
36010 Gelächter
36012 USA Hymne
36014 Folter Schreie
36033 Blues Harmonica
36034 Bundeskanzleramt
36035 Laute Sirene
36036 Feuersirene
36042 Hundebellen
36043 Elefant
36044 Flipper
36045 Hahn
36046 Kuh
36047 Start eines Autos
36048 Autocrash
36049 Formel 1
36050 Pupsen 1
36051 Pupsen 2
36052 Kötzeln total
36056 heftig Abkotzen
36016 Krankes Lachen
36017 Lustiges Lachen
36019 Total verrücktes Lachen
36022 Ein alter Wecker
36023 Türklingel
36024 Eine Kirchturmglocke
36026 Kukucksuhr
36022 Ein alter Wecker
36023 Türklingel
36024 Eine Kirchturmglocke
36026 Kukucksuhr
36027 Schnarchen
36028 Eine Toilettenspülung
36030 Geisterlache mit Hall
36032 Kathedralenmusik
36003 Ein Gong

Sounds nur für geeignete Handys, siehe Bedienungsanleitung

Sounds des Monats



Power Ringtones



Genial: Polyphon und monophon

Chart-Breaker

82489 Dr alte Holzmichl
82488 Martinee
82466 F**k it
82465 Ich, Roque
82464 Brennende Liebe
82463 Unser Haus
82461 Dragostea din tei
82455 Suga Suga
82454 My Band
82439 Yeah
82438 Left Outside alone
82437 Hey Mama
82436 Strong
82435 Can't wait until tonight
82434 Get It Together
82433 Red Blooded Woman
82432 Behind the sun
82431 Der letzte Stern
82430 Liebe ist alles
82429 Toxic
82428 Hungriges Herz
82427 Siehst Du das genauso
82426 Tough Enough
82389 Du hast mein Herz...
82388 Welcome To My Island
82387 Augen Auf
82386 From The Inside
82385 Ladys Night
82384 Superstar
82383 I Feel You

Movie und Kult

82473 Ghostbusters
82472 New York
82471 It's raining men
82470 Hurra der Pumuckel ist da
82469 Hells Bells
82468 Good save the queen
82467 Flipper
82460 Summer In The City
82459 Highway to Hell
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82456 Batman
81030 Das Lied vom Tod
82342 Der dritte Mann
82337 Charlie's Angels
81031 Halloween
81168 James Bond Thema
81140 Flintstones
81764 Das A-Team
81174 Das Boot
81865 Raumschiff Enterprise
81814 Miss Marple
81182 Die Maus
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82344 Sex And The City
81819 Mana Mana
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
82149 Wicki
81817 Wer hat an der Uhr...
81816 Muppets
81169 GZSZ
82155 Cobra 11

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens
Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

Und so wird bestellt

www.handyfutter.de

Sende "PGT"+Bestellnr. an die **86688***

z.B. PGT 42149 für den Tiger



Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PGT" + Bestellnummer an **87555****

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

oder telefonisch **0190 821456*****
wähle einfach :0900545406 (€ 3,63/Min) :0900902325 (SFR 4,23/Min)

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGT + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Logos oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

Love Match

Finde heraus, ob Dein Schatz zu Dir passt. Das Liebes-Orakel verrät Dir was zwischen Euch beiden abgeht... Sende einfach eine SMS mit Deinem und dem Namen Deines Schatzes...

sende PGT + LOVE + NAME1 + NAME2 an **86688***

Display Movies

Für alle Handys mit Farbdisplay





42661 42157 42177





42213 42176 42181





42318 42222 42212





42183 42440 42182





42243 42662 42226

Giga-Geile Colored Pix



Hot & Sexy




42206 42239 42098 42329 42114 42137
42565 42673 42053 42234 42672 42286 42166

Tiere




42140 42561 42149 42164 42562 42328
42653 42163 42151 42154 42148 42409 42421

Hanf





42512 42041 42040 42425 42375 42244
42042 42373 42143 42494 42323 42134 42317

Kult









42411 42100 42103 42391 42099 42488
42122 42560 42374 42276 42062 42392 42319

Love













42511 42563 42279 42189 42093 42112

Für alle Handys mit Farbdisplay

Sexy Bilder Show

NEU · SEXY



Karmasutra · Karmasutra · Karmasutra

Bestellen ??: Schicke eine SMS mit dem Text "KARMA" an die 86688*

Nokia ausser: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9er Serie

Sexy-Boob-Show · Sexy-Boob-Show · Sexy-Boob-Show

Bestellen ??: Schicke eine SMS mit dem Text "SEX" an die 86688*

Für alle MMS-fähigen Handys

Display-Cleaner 41016




Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

Colored Logos






41003 41009 41010 41013 41012 41011

Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650



Gangland

Der mutige Mix aus Echtzeit-Strategie und -Taktik, Rollenspiel sowie ein wenig Wirtschaftssimulation scheint ein Angebot zu sein, das sich sehr wohl ablehnen lässt. Zumindest würden lediglich 78 Prozent der befragten PC-Games-Leser das Mafia-Epos weiterempfehlen. Das liegt vor allem am hektischen Spielablauf, der dem Spieler keine Ruhepause lässt. Gelobt wurde dagegen die hübsche Grafik mit der detailreich gestalteten Mafia-Metropole Paradise City.

VIER FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Mehr Rollenspiel-Elemente in Gangland 2"

PC Games: Überfordert ihr den Spieler nicht mit all den Aufgaben, die er gleichzeitig erledigen muss?

Gregersen: „Wir wollten, dass der Spieler genau das tun kann, was auch ein waschechter Mafia-Boss tun muss, um für seine Familie zu sorgen. Dazu gehört, die richtigen Typen für die Drecksarbeit anzuheuern, eine Frau zu finden, eine Familie zu gründen, ein Imperium aufzubauen, die Polizei zu bestechen und natürlich rivalisierende Familien auszuschalten. Ja, es gibt in **Gangland** viel zu tun, aber das Schöne daran ist, dass sich zwei Spiele niemals gleichen. Übrigens ein Aspekt, den die Spieler an **Gangland** besonders loben."

PC Games: Warum kann man mit den Autos nur auf der Straße fahren?

Gregersen: „Wie bei allen Spiele-Entwicklungsprozessen muss man schwierige Entscheidungen fällen. Wir hätten die Autos über Gehwege fahren lassen können. Das würde allerdings bedeuten, dass man zu jeder Zeit jeden überfahren könnte. Anders ausgedrückt gäbe es keinen Außenbereich, in dem man nicht überfahren werden könnte. Das würde auch bedeuten, dass die Hardwareanforderungen stark nach oben gesetzt werden müssten, da eine Physik-Engine, um all das Zeug auf dem Gehweg zerstören zu können – also Laternenpfähle, Abfallbehälter, Bäume, Briefkästen, Hotdog-Stände, Telefonzellen und so weiter



ADAM GREGERSEN ist Mitbegründer von Media Mobsters.

– so viel Prozessor-Power bräuchte, dass nur die stärksten Maschinen dazu in der Lage wären. Wir dachten darüber nach, all die Dinge auf dem Gehweg zu entfernen, aber dann hätte man nichts mehr gehabt, um bei Schusswechseln Deckung zu suchen. Wir beschlossen, es bei dem authentischen Look zu belassen und die Autos auf den Straßen zu limitieren. Auf diese Weise sieht es toll aus – man kann Drive-by-Hits landen und Deckung suchen."

PC Games: Viele unserer Leser beschweren sich über die minimalistische Art und Weise, wie die Geschichte in **Gangland** erzählt wird. Wieso habt ihr beschlossen, das Spiel ohne vorgerenderte Cut-Scenes oder Spielszenen herauszubringen?

Gregersen: „Es ist kein Geheimnis, dass Media Mobsters ein aufstrebender Entwickler ist. Wir hatten nicht das große Budget, über das andere Entwickler verfügen, und ich bin extrem stolz, dass wir trotz allem ein Spiel produziert haben, das sich sehr gut verkauft. Aber du hast Recht – eines der Dinge, die wir in **Gangland 2: Boss of all Bosses** verbessern werden, ist die Art, wie wir die Geschichte erzählen. Zum Glück hat sich **Gangland** so gut verkauft, dass wir **Gangland 2** mit Cut-Scenes, mehr Musik, mehr Sprache, Mafia-Meetings, Aufgaben etc. füllen können, um das bestmögliche Mafia-Gefühl zu kreieren."

PC Games: Kannst du uns bereits etwas über zukünftige Projekte erzählen?

Gregersen: „Unser nächstes Projekt **Gangland 2: Boss of all Bosses** wird viel mehr Echtzeit-Strategie-, Rollenspiel- und Simulations-Elemente enthalten. Gleichzeitig werden die Kämpfe durch eine KI-Technologie stark verbessert, die es dem Spieler erlauben wird, seinen Männern während des Kampfes und in Friedenszeiten coole Kommandos zu geben. Es wird viel mehr Upgrades für die Charaktere, die Waffen, die Fahrzeuge und die Geschäfte geben. Es wird viele coole Items geben, mehr Interaktion mit der Polizei, Militär, Diplomatie, neue Kinder, Meetings, Handel, eine neue Kamera, mehr Aufgaben und vieles mehr.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	3
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	4
Musik	3-
Soundeffekte	3
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	2-
Mehrspielermodus	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Gangland weiterempfehlen?

Nein 22%

Ja 78%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Coole Spielidee
2. Detailverliebte Grafik
3. Mafiosi-Flair
4. Spaßiger Mehrspieler-Modus
5. Einfacher Wirtschaftspart

−
1. Hektischer Spielablauf
2. Auf Dauer langweilig
3. Zu wenig Sprachausgabe
4. Schlechte Inszenierung der Story
5. Unübersichtliche Gefechte

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTIAN BRUNNER, Student aus Pfreimd:
„**Gangland** hat mich etliche Haare gekostet. Die Übersicht geht mit zunehmender Spieldauer immer mehr verloren, an allen Ecken und Enden wird meine Aufmerksamkeit verlangt. Für einen zweiten Teil würde ich mir daher weniger Hektik wünschen. Eine rechte Hand des Spielers, die selbstständig Einheiten führt, wäre auch schön."

KAI BLISCH, Student aus Stuttgart:
„Wurde auch mal Zeit, dass jemand das sizilianische Familiengeschäft als Spiel umsetzt. Als alter Fan der **Pate**-Reihe habe ich den Aufstieg meines Alter Ego natürlich mit Vergnügen verfolgt. Die Synchronisation mit bekannten Stimmen ist zwar lobenswert, aber viel zu spärlich eingesetzt. Zu meinem Glück fehlt ansonsten nur noch ein umfangreicherer Mehrspieler-Modus."

MATTHIAS SEIBERT, Grafiker aus Hamburg:
„Die Idee, eine Simulation des Alltags eines Paten zu programmieren, finde ich grundsätzlich sehr lobenswert. Leider fehlt es der Umsetzung an Feinschliff. Der Spieler ist in späteren Missionen völlig überfordert und der Fortgang der Geschichte ist äußerst dürftig erzählt. Perfekt ist dagegen der missionsbasierte Mehrspieler-Modus."

INGO MESCH, Schüler aus Hannover:
„Ich finde **Gangland** rundum gelungen. Die Mafia-Atmosphäre ist sehr gut eingefangen und das Spiel bietet nahezu unendliche Möglichkeiten. Endlich mal wieder ein unkonventionelles Strategiespiel!"



Spellforce: Breath of Winter

Böse Mächte, leicht bekleidete Elfen, riesige Drachen – **das erste offizielle Add-on zu Spellforce bietet neue Abenteuer.**

Es ist wie in einem Horrorfilm: Gerade noch ist das Böse totgeglaubt, da steht es auch schon wieder auf. Genau dieses Schicksal widerfährt nun auch der mittlerweile recht beschaulichen Fantasy-Welt Eo. Einem schlecht gelaunten Prinz der Dunkelheit wurde es nach Ihrer Säuberungsaktion im Hauptprogramm nämlich zu kuschelig im Märchenreich. Jetzt steht ihm der Sinn nach der Beschwörung dunkler Mächte und schon wieder liegt die Welt im Clinch. Nun sind Sie der Auserwählte, den ebenso sagenumwobenen wie gefährlichen Eisdrachen Aryn niederzustrecken, der just aus seinem eisigen Gefängnis ausbrach und jetzt Eo in ein prima Wintersportgebiet zu verwandeln droht.

Weniger ist mehr

Phenomic geht im ersten Add-on zu **Spellforce** neue Wege. Während andere Entwickler ihre Erweiterungen für Strategiespiele mit neuen Gebäuden und Einheiten – manchmal sogar ganzen Völkern – ausstatten, bleibt im Lande Eo alles beim Alten. Nach wie vor siedeln Sie mit einer der sechs Aufbaurassen von Zwergen bis Dunkelelfen. Zwar schließen sich Ihnen im Verlauf der Kampagne in manchen Missionen kleinere Trupps der Eiselfen an,

Nimm zwei

Breath of Winter kommt in insgesamt drei preislich identischen Versionen auf den Markt. Zusätzlich zur normalen Version gibt es zwei Special Editions in limitierten Auflagen:

- Bei Karstadt gibt es das Add-on zusammen mit einer Soundtrack-CD.
- Der Online-Händler Amazon dagegen legt dem Spiel ein Poster mit dem Packungsmotiv bei.



ERZFEINDE Die neuen Völker der Eis- und Feuerelfen können sich gar nicht leiden.

BURN, BABY Unser Held kämpft mit einigen menschlichen Rebellen gegen die aus dem Hauptprogramm bekannten Kithar.

diese unterscheiden sich jedoch nur marginal von ihren im Wald beheimateten Genossen. Und schmucke Wintersiedlungen zimmern Sie erst recht keine in die Landschaft. Das Gleiche gilt für die Skerg, die **Spellforce**-Veteranen noch als Arbeitssklaven der Dunkelelfen kennen. Im Add-on kämpft eine Rebellentruppe der wandelnden Wirbelsäulenschäden nicht nur für die eigene Unabhängigkeit, sondern auch an Ihrer Seite – oder auch mal gegen Sie.

Ständig im Stress

Eine der wirklich wichtigen Neuerungen ist dagegen das Missionsdesign. So sind die Einsätze wesentlich abwechslungsreicher gestaltet und warten auch des Öfteren mit immer wieder neuen Aufgabenstellungen auf. So gilt es beispielsweise in einer inselübergreifenden Mission, zunächst eine vereinsamte Orksiedlung wieder fit zu machen, um mit den giftgrünen Kriegern ein Sumpfgebiet von neuen Gegnertypen wie Echsenwesen und Ent-ähnlichen Waldschraten zu säubern. Kaum ist dies geschafft, trudelt auch schon eine Reihe menschlicher Flüchtlinge über ein Portal ein, die sich vor der Weiterreise in sichere Elfen-Gefilde erst einmal den Bauch voll schlagen wollen. Also sammeln Sie ausreichend Nahrung, sind dabei aber etwas in Eile, da Ihnen die Truppen des roten Imperiums im Nacken sitzen. Genau vor diesen schützen Sie dann auch die Flüchtlinge, die das rettende Portal mittlerweile fast erreicht haben. Auf dem Weg zur Siedlung der Eiselfen gilt es dann noch einmal, den Konvoi zu eskortieren.

Die Neuerungen im Überblick

Das erste Add-on Breath of Winter wirft zwar nicht gerade mit neuen Features um sich, bietet jedoch viel Feintuning sowie einige kleine und feine Verbesserungen – von neuen Helden bis zum „Freien Spiel". Wir stellen Ihnen die wichtigsten Neuheiten vor.



NPC-Helden

Bis jetzt gab es in **Spellforce** nur NPCs, die dem Spieler Aufträge erteilten oder die Story vorantrieben, und Runenhelden, die wie die Truppen der Aufbaurassen kontrolliert wurden. **Breath of Winter** mixt beides und stellt dem Spieler Helden zur Seite, die ausschließlich vom Computer gesteuert werden und den Spielablauf mit bissigen Kommentaren auflockern.

Nichtmenschliche Helden

Goblins, Orks, Dunkelelfen, Eiserne – im Hauptprogramm nahm man vor diesen Schergen entweder Reißaus oder vermöbelte sie. Im Add-on kämpfen Sie mit einigen dieser unangenehmen Kerle Seite an Seite. Sofern Sie die entsprechenden Heldenrunen finden, können Sie beispielsweise auf die Unterstützung des mächtigen Ork-Schamanen Gultark zählen.



Abwechslungsreiche Missionen

Basis aufbauen, Rohstoffe sammeln, Truppen produzieren, alle Feinde beseitigen, durchs Portal spazieren: So liefen die meisten Missionen des Hauptprogramms ab. **Breath of Winter** macht hier einiges besser und bietet nicht nur wechselnde Missionsziele, sondern lässt Sie auch an zu starken Truppen vorbeischleichen oder Wasserquellen (siehe Bild) vergiften.

Unique Items

Blizzards Kultspiel **Diablo** begründete den Trend um die Jagd nach Ausrüstungsgegenständen, die extrem selten, wenn nicht gar einzigartig sind. Mittlerweile dürfen Sie nun auch in **Spellforce** auf die Suche nach einzigartigen Helmen, Brustpanzern und Schwertern gehen. Auch ganze Item-Sets sind zu finden – diese haben aber manchmal auch negative Auswirkungen.





Freies Spiel

Auf 54 eigens für diesen Spiel-Modus entwickelten Karten können Sie sich in rollenspiel- und strategielastigen Einsätzen nach Herzenslust austoben, sobald die Kampagne durchgespielt ist. Doch Phenomic liefert hier nicht nur den oft geforderten Skirmish-Modus nach, sondern bietet auch einen kooperativen Mehrspieler-Modus für bis zu drei Spieler.

Neue Gegner

Das obligatorische Feature: **Breath of Winter** erweitert die feindliche Fauna der **Spellforce**-Welt um diverse neue Schergen, mit denen Sie sich herumschlagen müssen. Dazu gehören unter anderem Werwölfe und scharfzahnige Echsenwesen. In den Sumpfgebieten begegnen Sie außerdem des Öfteren Waldschraten, einer schlecht gelaunten Ausgabe der Ents.





Neue Rassen

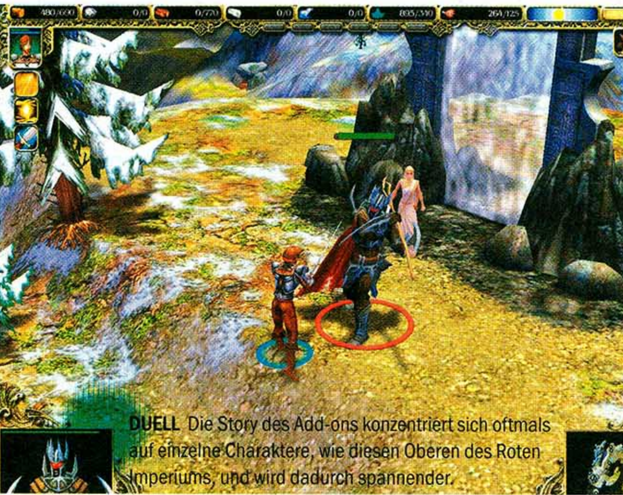
Zwar spendierte Phenomic dem Add-on keine neuen Aufbaurassen (die sollen in der zweiten Erweiterung folgen), erschuf mit Eis- und Feuerelfen jedoch zwei neue Völker, die vom Computer gesteuert werden und zentrale Rollen in der Kampagne übernehmen. Aufseiten des Spielers kämpfen nur die Eiselfen.

Alle Patches

Alle bisher erschienenen Patches mit den dazugehörigen Komfort-Funktionen sind natürlich bereits in Breath of Winter integriert. So gibt es beispielsweise endlich eine Sortier-Funktion für das Inventar, die nicht nur Items nach Kategorien ordnet, sondern die stärksten Gegenstände an den Anfang stellt.



MINI-ADVENTURE Hinter einem Götzenbild stehend, geben wir einem Troll-Stamm Anweisungen – solche kleineren Rätsel finden sich immer wieder.



DUELL Die Story des Add-ons konzentriert sich oftmals auf einzelne Charaktere, wie diesen Oberen des Roten Imperiums, und wird dadurch spannender.

Es ist also mehr Abwechslung geboten, als das in der Kampagne des Hauptprogramms der Fall war. Hier liefen die meisten Missionen nach dem gleichen Schema ab: Basenbau plus anschließender Zerstörungsfeldzug.

Illustre Truppe

Ebenfalls zur Abwechslung tragen neue Heldenfiguren bei, die vom Computer gesteuert werden. So wird Ihr Charakter zu Beginn der Kampagne von zwei Söldnern herbeigerufen, die Sie in den ersten Inselwelten begleiten. Diese Helden halten sich zwar stets in Ihrer Nähe auf, können jedoch nicht gesteuert werden und kämpfen auch völlig selbstständig. Allerdings erhält der Spieler auch Erfahrungspunkte für Gegner, die von den KI-Begleitern niedergestreckt wurden. Apropos Helden: **Breath of Winter** ist ein echter Kosmopolit. Während Sie in **Spellforce** nur menschliche Runenhelden beschwören konnten, finden Sie im Verlauf der neuen Kampagne auch Runen von Goblin- oder Ork-Helden – sogar einige Kämpfer der gefürchteten Eisernen sind dabei und sorgen für interessante Konstellationen in den Kämpfen.

Alle drei zusammen

Zwei der größten Kritikpunkte an **Spellforce**: der dürftige Mehrspieler-Modus und fehlende Skirmish-Karten. Beides liefert der Modus „Freies Spiel". Auf speziellen Karten mit Schwerpunkten auf Rollenspiel oder Echtzeit-Strategie erleben Sie eine separate Kampagne, für die Sie allerdings einen eigenen Helden erstellen müssen. Der Clou: Der Modus ist für bis zu drei Spieler auch kooperativ spielbar. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Genau wie The Order of Dawn ist Breath of Winter ein echter Klopper, was die Spielzeit angeht.

Nanu – keine neuen Einheiten und keine neuen Gebäude? In der **Spellforce**-Welt bleibt alles beim Alten und wird doch ganz anders. **Breath of Winter** spielt sich dank der spannenden Missionen und der besser integrierten NPCs wesentlich abwechslungsreicher als das Hauptprogramm und ist mit einer Spieldauer von knappen 40 Stunden wieder ein echter Klopper. Leider hat sich im Einzelspieler-Modus trotz dezenter Änderungen nicht allzu viel getan. Dafür wird der Mehrspieler-Modus durch das „Freie Spiel" gehörig aufgepeppt – gemeinsam durch die Lande zu ziehen, macht weitaus mehr Spaß als das träge Deathmatch. Wer nach **The Order of Dawn** noch mehr **Spellforce** vertragen kann und sich nicht an fehlender Innovation stört, der macht hier also nichts verkehrt. Alle anderen warten auf das derzeit in Planung befindliche zweite Add-on, das mit neuen Einheiten auch den Strategie-Part aufmöbeln soll.



WEISSE PRACHT Wie im Hauptprogramm sind die großen Städte sehr detailliert und wirken äußerst stimmig.



TESTURTEIL
Spellforce: Breath of Winter

89

ENTWICKLER Phenomic	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

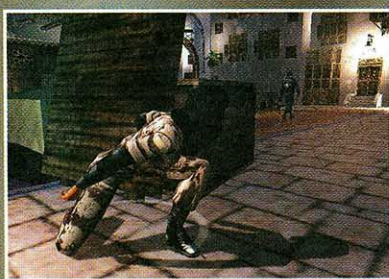
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.800 — 2.100 — 2.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Fantastische Grafik
+ Spannende Missionen
+ Spaßiger Koop-Modus
+ Zugängliche Steuerung
- Wenig echte Neuerungen

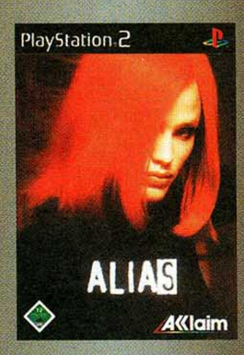
GRAFIK	91%
SOUND	86%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	93%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPELLFORCE** oder **WARCRAFT 3** mochten.

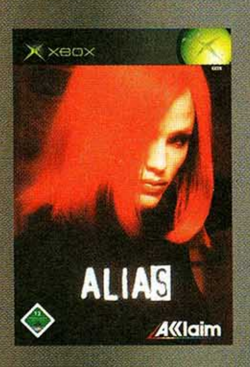




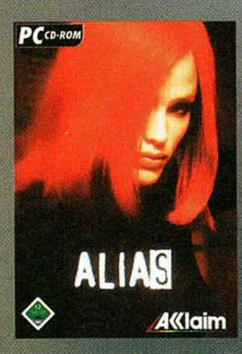




PlayStation 2
ALIAS
Acclaim



XBOX
ALIAS
Acclaim



PC CD-ROM
ALIAS
Acclaim



PlayStation 2



XBOX



PC
CD-ROM



Touchstone Television



BUENA VISTA
INTERACTIVE



Acclaim

Radsport Manager 04-05

DRAHTESEL Per Mausklick geben Sie Ihren Fahrern während der 3D-Rennen Anweisungen.

EXCEL-LOOK Das Trainingsmenü präsentiert sich trockener als ein Radrennfahrer-Hals nach dem Pyrenäen-Anstieg.

TRAININGSLAGER Um Ihre Biker fit für die Saison zu machen, müssen Sie mehrere Trainingslager buchen.

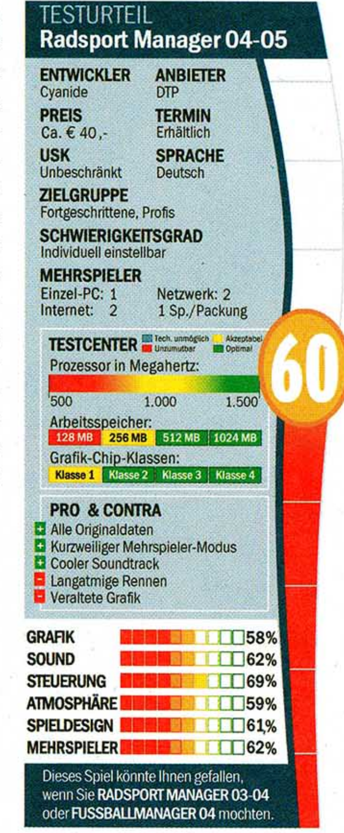
25 Radler, bitte! Beim betagten Radsport Manager 2004-2005 werden Sie zum Boss Ihres eigenen Rennstalls.

Kennen Sie Walter Goodefrot? Nein? Macht nichts! Der hat ab sofort eh nichts mehr zu tun – seinen Job als Boss vom Team Telekom übernehmen beim **Radsport Manager 2004-2005** nämlich Sie! Alternativ können Sie natürlich auch bei einem anderen Top-Team einsteigen oder eine unbekannte Truppe ehrgeiziger Talente über viele kleine Rennen an die Spitze des internationalen Radsports führen. Mit am Start sind sämtliche Original-Daten der laufenden Saison – inklusive aller Teams und Fahrer wie US Postal mit Lance Armstrong, Liberty Seguros mit Roberto Heras oder das T-Mobile-Team mit Jan Ullrich und Erik Zabel.

Langweilige Echtzeit-Rennen

Als Manager koordinieren Sie im an Excel-Tabellen erinnernden Hauptmenü das Training Ihrer Akteure, ziehen Sponsoren an Land, führen bereits Vertragsgespräche für die kommende Saison und warten vor allem aufs nächste Rennen – was mitunter ganz schön lange dauert. Ist es endlich so weit, legen Sie Ausrüstung und Strategie fest, um bei den 180 originalgetreu nachgebildeten 3D-Rennen bestens vorbereitet an den Start zu gehen. Die Umgebungsgrafiken und Animationen der Rennfahrer wirken etwas veraltet, was dem realistisch simulierten Rennverlauf jedoch keinen großen Abbruch tut. Eine Anzeige informiert Sie stets über die Fitness Ihrer Fahrer. Per Mausklick geben Sie Ihren Pedalrittern Anweisungen wie „Nach vorne fahren!" oder „Sprint!". Da sich die einzelnen Wettkämpfe trotz Zeitbeschleunigung über mehrere Stunden erstrecken können, hält sich die Spannung verständlicherweise arg in Grenzen. Etwas unterhaltsamer sind da schon die kürzeren Mehrspieler-Duelle für bis zu 20 PC-Radler via LAN oder Internet.

CHRISTIAN SAUERTEIG


TESTURTEIL
Radsport Manager 04-05

ENTWICKLER Cyanide	**ANBIETER** DTP
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 2
Internet: 2 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 1.500

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

60

PRO & CONTRA
- + Alle Originaldaten
- + Kurzweiliger Mehrspieler-Modus
- + Cooler Soundtrack
- − Langatmige Rennen
- − Veraltete Grafik

GRAFIK	58%
SOUND	62%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	62%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RADSPORT MANAGER 03-04** oder **FUSSBALLMANAGER 04** mochten.

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



Komplexer Manager für Radsport-Fans!

Sie nehmen sich während der Tour de France Urlaub, verbringen mehr Zeit auf dem Drahtesel als auf Ihrer Couch und können alle 21 Teams der diesjährigen Frankreich-Rundfahrt im Schlaf aufsagen? Dann ist der **Radsport Manager 2004-2005** garantiert Ihr Spiel! Neben sämtlichen Original-Daten freuen sich Radsport-Fans über realistisch in Szene gesetzte Rennen mit wirklichkeitsnahen Ergebnissen und einer ausgeklügelten Gegner-KI. Alle anderen dürften die trostlose Aufmachung und die langatmigen 3D-Wettkämpfe gehörig abschrecken. Ein dickes Lob verdient allerdings der verdammt coole Chill-out-Soundtrack des Spiels, der die schrecklich trostlosen Menügrafiken wenigstens zeitweise vergessen lässt.

SPORTSCHAU Die vorgerenderten Spielszenen sind hübsch anzusehen, dauerhaft aber etwas eintönig.

ERSTE ELF Herzstück des Spiels ist das Team-Menü, in dem Sie auch die Taktik festlegen.

SCHWEISSTREIBEND Das Trainingsmenü präsentiert sich im bekannten Look von Fußballmanager 2004 und Co.



Kicker Manager 2004

Der Kicker Manager 2004 will Fußball-Fans nicht nur die Sommerpause versüßen, sondern EA Sports Fußballmanager 2004 vom Genre-Thron kicken.

Als Trainer und Manager in Personalunion starten Sie entweder eine klassische Karriere und führen einen kleinen Club aus unteren Ligen ins Fußball-Oberhaus – inklusive Entlassungen und lukrativer Angebote anderer Teams. Oder Sie heuern gleich bei Ihrem Wunschverein an und starten parallel eine Laufbahn als National-Trainer. Mit von der Partie sind 52 europäische Länder mit 75 Ligen und knapp 1.200 Mannschaften. In Deutschland können Sie sogar in den Niederungen der Oberligen anfangen. Originaldaten sucht man vergebens, dank des Editors lassen sich diese jedoch nachtragen. Wie bei vergleichbaren Spielen kümmern Sie sich um Mannschaftsaufstellung, Training, Jugendarbeit, Transfers, Vertragsverhandlungen mit Werbepartnern oder Stadionausbau. Auf Wunsch lassen sich viele Funktionen auch automatisieren. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig: Über das Managerbüro erreichen Sie mehr als 140 Menüs! Bis man raus hat, welche Funktion sich wo versteckt, vergeht viel Zeit.

Spielszenen aus der Konserve

Bei der Spieldarstellung überzeugt der **Kicker Manager 2004** nicht vollends und verzichtet auf in Echtzeit berechnete 3D-Spielszenen. Stattdessen haben Sie vor dem Anpfiff die Wahl zwischen einem langatmigen und auf Dauer wenig spannenden Grafik-Modus mit vorberechneten Szenen wie beim **Bundesliga Manager Professionell** von 1991 und einem ordentlichen Textmodus, der das Spielgeschehen allerdings nicht ganz so unterhaltsam wie der **FM 2004** transportiert. Auf unserer Heft-DVD finden Sie übrigens den Patch 1.01, der unter anderem den Textmodus um mehr Spielzüge erweitert. CHRISTIAN SAUERTEIG

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG



Gut, aber nicht gut genug – für den Kicker Manager 2004 reicht es nur zu einem Platz im oberen Tabellendrittel.

Der **Kicker Manager 2004** bietet alle wichtigen Funktionen und Features, die man sich von einem richtig guten Manager wünscht – schießt mit seinem verschachtelten Menüsystem und der verbesserungsdürftigen Spielpräsentation aber auch ein glattes Eigentor. Außerdem ist es extrem verwirrend, bei einem Oberligaspiel vor 265 Besuchern Spielszenen aus einer mit 80.000 Zuschauern gefüllten Arena gezeigt zu bekommen. Wer sich daran nicht stört, dürfte mit ProLines Manager dennoch glücklich werden, in puncto Spielumfang steht er dem Branchen-Primus **Fußballmanager 2004** nämlich in fast nichts nach.



TESTURTEIL
Kicker Manager 2004

ENTWICKLER ProLine
ANBIETER Deep Silver
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 Netzwerk: -
Internet: - 4 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 800 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannender Karrieremodus
+ Ordentlicher Textmodus
+ Nationaltrainer-Option
- übersichtliches Menü-System
- Keine Originaldaten

GRAFIK	70%
SOUND	72%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	70%

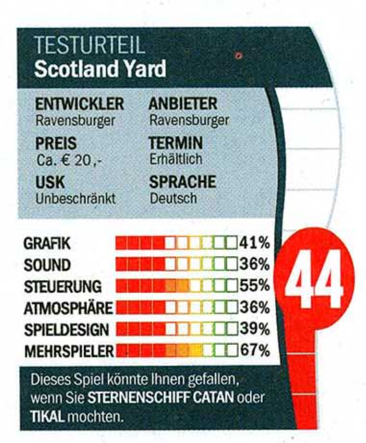
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FUSSBALLMANAGER 2004** oder **ANSTOSS EDITION 03/04** mochten.



UNÜBERSICHTLICH Auf dem Spielplan findet man sich nur schwer zurecht.

Scotland Yard

Jagd auf einen Unsichtbaren: Ganove Mr. X wird von fünf wahlweise menschlichen oder computergesteuerten Gegenspielern quer durch London gehetzt. Die Schwierigkeit: Der Gejagte muss nur alle paar Runden kurz seine Position enthüllen und bewegt sich sonst inkognito. Über das Spielbrett verteilen sich knapp 180 Punkte, zwischen denen Sie sich via U-Bahn, Taxi und Bus auf fest vorgegebenen Routen bewegen können. Mit ein wenig Logik lässt sich anhand der gewählten Verkehrsmittel die Position von Mr. X erraten; spielen Sie den Flüchtigen selbst, gilt es, die Züge der Jäger möglichst sicher vorauszuahnen. Geraten X und ein Agent auf dasselbe Feld, ist das Spiel vorbei. Leider entpuppt sich die PC-Umsetzung als äußerst lieblos: Ohne Sprachausgabe kommt trotz Regeltreue kaum Atmosphäre auf. Außerdem ist der Spielplan in beiden Varianten zu unübersichtlich (moderner oder klassischer Look, inhaltsgleich) – Spielfiguren und Wege sind oft nur beim zweiten Hinsehen erkennbar. Daran ändert auch die bewegliche Kamera nichts. Einziges Plus: die stark kombinierenden KI-Agenten. Unser Tipp: Lieber in Cola und Chips investieren und Freunde zum Brettspiel-Abend einladen. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Scotland Yard

ENTWICKLER Ravensburger	**ANBIETER** Ravensburger
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	41%
SOUND	36%
STEUERUNG	55%
ATMOSPHÄRE	36%
SPIELDESIGN	39%
MEHRSPIELER	67%

44

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STERNENSCHIFF CATAN** oder **TIKAL** mochten.

JULI

www.metys-shop.de

Logitech® Cordless Desktop® MX

Kombination aus ultraflacher, kabelloser Tastatur und der preisgekrönten, wiederaufladbaren, kabellosen & optischen MX™ 700.



99,90 € L967300

Logitech® MX510 Performance Optical Mouse

Mit einem optischen System, das 5,8 Megapixel pro Sekunde erfasst, reagiert die MX™510 blitzschnell selbst auf die schnellsten Bewegungen. Inkl. einzigartigem Holographie-Design.



39,90 € L931162

Logitech® Z3e

2.1-Stereolautsprechersystem mit echten 40 Watt sinus mit coolen Aluminium-Design. Phase Plugs-Technologie für extrem klaren Klang und Zweikammer-Subwoofer für besonders satte Bässe.



79,90 € L970085

Logitech® X220

Preisgekröntes 2.1 Stereolautsprecher-system mit echten 32 Watt sinus für PC, DVD-/CD-/MP3-Player und Videospiel-konsolen. 13,5-cm-Subwoofer mit Port für extrem tiefe Bässe.



34,90 € L970084

Logitech® Formula Force GP

Force Feedback-Lenkrad für Profis. 2 Schaltwippen, 4 programmierbare Tasten und gummiüberzogene Griffe für mehr Kontrolle.



64,90 € L963221

Logitech® Extreme 3D Pro

Joystick mit 12 programmierbaren Tasten, präzisem Drehgriff und gummi-überzogenen 8-Wege-Rundblick-schalter.



29,90 € L963290

Logitech® Rumblepad

Gamepad mit 9 programmierbaren Tasten, digitalem 8-Wege-Richtungs-block, zwei analogen 360°-Sticks, Vibration Feedback u.v.m.



31,90 € L963233

Logitech® Dual Action Gamepad

Gamepad mit zwei 360°-Analog-Joysticks, 8-Wege-Richtungsblock und 12 programmierbaren Tasten.



21,80 € L963292

Goldene Serie CD-DVD Druckerei 5

Attraktive Cover, Labels und Hüllen für ihre Selbstgebrannten. 1:1 im Original-Design oder mit eigenen Bildern und Foto-Collagen.



D448122 **15,95 €**

Das große Tintensparpaket

Clevere Kombination aus innovativer Tintensparsoftware und hochwertiger DataBecker Universaltinte kann Ihre Druckkosten bis zu 90% reduzieren.



D310972 **24,95 €**

H7A Tintennachfüllset für HP Drucker – Color

Color-HP-Originalpatronen Nr. 14,17,23,41,28,57,78 schon ab 3,33 € je Füllung wiederbefüllen.



D310982 **19,95 €**

H9 Tintennachfüllset für HP Drucker – Schwarz

Schwarze HP-Originalpatronen Nr. 14,15,27,45 & 56 schon ab € 1,00 je Füllung wiederbefüllen.



D310987 **19,95 €**

22x Basiswissen in nur 3 Büchern!

Die neue Computerbuchreihe für alle, die einen PC mit vorinstallierter Software haben. Umfassende, praxisbezogene Beispiele, durchgehend 4-farbig, 360 bis 420 Seiten.

pro Buch nur **17,95 € (D)**

PC Einsteigerwissen 86420

Internet Einsteigerwissen 86421

Office Einsteigerwissen 86422

Ausführliche Beschreibung zu allen Produkten unter www.metys-shop.de

So können Sie bestellen:
unter www.metys-shop.de · **per Post:** Erdem Development, Postfach 1158, D-84401 Dorfen
per Fax: ++49-8081-93 65 22 · **per E-Mail:** metys@erdem-shop.de

14 Tage Rückgaberecht. Versandkosten: BRD 2,80 € für Buch – und Softwarebestellungen, 5,95 € sonstige. Nachnahme BRD: 7,50 €. Ausland: 6,00 € (nur mit Kreditkarte).
Zahlung: per Nachnahme, Kreditkarte, Lastschrift. Unsere Angebote sind freibleibend. Alle Preise incl. gesetzl. MWSt.



Hitman: Contracts

Besonders zufrieden ist Eidos mit den Verkaufszahlen von **Hitman: Contracts** nicht, vor allem im Vergleich mit dem sehr erfolgreichen Vorgänger: Der Publisher hätte gerne 700.000 Einheiten mehr verkauft. Von Unzufriedenheit kann bei den PC-Games-Lesern kaum die Rede sein: Die mochten **Hitman: Contracts**, obwohl alter Inhalt aus dem Vorgänger dreist recycelt wurde. Der schwarze Humor und das offene Leveldesign gleichen diesen Kritikpunkt anscheinend weitestgehend aus.

PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Dieser Level hat mir am besten gefallen:



Die SM-Party des Fleischkönigs gehört dank der abgedrehten Charaktere zu den verrücktesten Missionen in Hitman: Contracts.

Im Vergleich zum Vorgänger fand ich Hitman: Contracts:



Beständigkeit hat Vorteile: Wer nichts am erfolgreichen Spielprinzip ändert, kann alte Fans auch nicht enttäuschen.

Die meisten Levels habe ich folgendermaßen gelöst:



Obwohl die meisten Missionen sehr leicht zu lösen sind, wenn man die Knarren zückt, griffen wenige Leser auf diese Option zurück.

Damit habe ich am liebsten gekämpft:



Die Klaviersaite und die beiden Silberballer sind Markenzeichen des Hitman – und gehören auch zu den „Lieblingswaffen" der Spieler.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

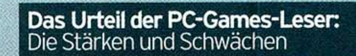
GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	1-
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2+
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Hitman: Contracts weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Schwarzer Humor
2. Viele Lösungsmöglichkeiten
3. Hervorragende Soundkulisse
4. Ungewöhnliche Waffen
5. Niedrige Hardware-Anforderungen

–
1. Fehlende Originalität
2. Wenig neue Missionen
3. Karge Grafik
4. Kurze Spieldauer
5. Fehlender Mehrspieler-Modus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREAS HEUBECK, Student aus Höchstadt: „Der Hitman darf endlich wieder zuschlagen. Als Hitman-Fan der ersten Generation hab ich mich stellenweise sehr über die Déjà-vus gefreut. Die besten Missionen der Vorgänger wurden noch einmal mit einigen Verbesserungen und natürlich schickerer Grafik aufgearbeitet. Ich freue mich schon auf Teil 4."

MICHAEL SKLENARIK, Zivi aus Berchtesgaden: „Starker Tobak, was IO hier abliefert. Speziell die Idee mit dem Fleischerhaken rechtfertigt eine Freigabe ab 18. Alle Erwachsenen mit starkem Magen erhalten dafür ein spannendes Action-Adventure, dessen Grafik jedoch keinen mehr hinterm Ofen hervorlockt. Der schwarze Humor sucht aber seinesgleichen."

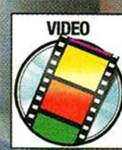
BASTIAN SPATZ, Austauschstudent in London: „Das offene Missionsdesign lädt zum Probieren ein. Es gibt unzählige Wege, einen Auftrag zu Ende zu führen. Ich habe das Spiel zweimal durchgespielt und gehe es nun ein weiteres Mal an. Die Sound-Kulisse haut mich dabei immer wieder vom Stuhl. Unbedingt im abgedunkelten Raum mit gutem Soundsystem spielen!"

CHRISTOPH SCHADE, Schüler aus Itzehoe: „Das soll der **Hitman**-Nachfolger sein? Zwei Drittel der Missionen sind bereits aus dem Vorgänger bekannt, sogar das Finale kam mir verdächtig bekannt vor. Die maue Rahmenhandlung täuscht kaum darüber hinweg: Hier sollte auf die Schnelle noch mal Geld verdient werden. Ich hoffe auf einen ‚richtigen' Nachfolger!"

Söldner: Secret Wars

Weil der Mehrspieler-Modus noch nicht testfähig war, verzichtete PC Games in der vergangenen Ausgabe auf eine abschließende Wertung der Multiplayer-Hoffnung – jetzt steht sie fest.











Blickt man auf die Beiträge in den einschlägigen Onlineforen und die darin hoch kochenden Emotionen, dann muss sich **Söldner: Secret Wars** kaum hinter Größen wie **Doom 3** oder **Half-Life 2** verstecken. Kein anderes Spiel hat in letzter Zeit die Spielerseelen so bewegt wie der Multiplayer-Shooter aus deutscher Produktion. Kein Wunder, waren die Macher von Wings Simulations doch angetreten, König **Battlefield** zu stürzen und den Reichsgründer **Operation Flashpoint** gleich mit. Doch was dann Ende Mai in den Regalen der Softwarehändler landete, enttäuschte die hoch gesteckten Erwartungen: Bugs und Ungereimtheiten, wohin man blickte, viele der versprochenen Features funktionierten nur unzureichend oder hatten es erst gar nicht in die Verkaufsversion geschafft. Zwar hatte PC Games bereits in der Juli-Ausgabe vor den Fehlern gewarnt, sich ein endgültiges Urteil aber vorbehalten, weil der Mehrspieler-Modus via Internet noch nicht funktionierte. So waren keine definitiven Aussagen über Verbindung und Balancing zu treffen.

DSL, ISDN, LAN

Mittlerweile herrscht im Internet Hochbetrieb: Zwischen 100 und 300 Kämpfer finden sich zu jeder Tages- und Nachtzeit zum gemütlichen Ballervergnügen ein. Satte 30 Server stellt Publisher Jowood zur Verfügung, dazu kommen Dutzende weitere von privater Seite. Die Qualität der Anbindung ist akzeptabel, Abbrüche sind nur etwa alle 60 Minuten zu beklagen, die Geschwindigkeit lässt allerdings bislang zu wünschen übrig. Ein Fastpath-DSL-Anschluss oder ein Kabelmodem sollte es zum unbeschwerten Spielen schon sein, ISDN- oder gar Analog-Modem-User ziehen im Duell den Kürzeren. Richtig ruckelfrei läuft es selbst im lokalen Netzwerk nicht: Sobald Fahrzeuge ins Spiel kommen, fängt das Programm an zu stottern. Fraglich, ob die versprochenen 128 Teilnehmer mit der derzeitigen Netzwerk-Technologie machbar sind.

Befehl von oben

Etwas ausgereifter präsentieren sich Spielablauf und Balancing: Das Kosten-Nutzen-Verhältnis der meisten Waffen stimmt, einzig Flugabwehrraketen scheinen noch etwas zu treffsicher zu sein, vor allem angesichts der Tatsache, dass sie erheblich günstiger zu haben sind als ihre fliegenden Opfer. Zwei Probleme plagen die Matches allerdings regelmäßig. Zunächst einmal die Scharfschützen: Wie schon nach Erfahrungen mit der Beta- und Testversion vermutet, haben sich einige bequeme Zeitgenossen darauf verlegt, regungslos in der Deckung zu verharren und beispielsweise mit Blick auf die Startpunkte wehrlose Gegner auszuschalten, kaum dass diese das Spiel betreten. Camper gibt's zwar in allen Multiplayer-Shootern, **Söldner** begünstigt diese Taktik jedoch durch die großen Levels und die oft ungeschützten Spawnpunkte. Problem Nummer 2 ist die Koordination. Gemeinsames Vorgehen und Absprachen sind bei **Secret Wars** ungleich wichtiger als etwa bei **Battlefield Vietnam**, schon allein aufgrund der fast uneingeschränkten Bewegungsfreiheit in den weitläufigen Levels. Eigentlich soll ein gewählter Anführer, Commander genannt, die Aktionen seiner Männer lenken. In der Praxis hat sich diese Rolle aber noch nicht durchgesetzt. Einerseits, weil das Generalsdasein relativ langweilig ist – man verbringt seine Zeit mit Blick auf



KAVALLERIE Luftlandetruppen können blitzschnell jede beliebige Basis erobern – sofern keine Flak im Weg ist.



ISRAELISCHE HARDWARE Der Merkava-Tank gehört zu den per Patch hinzugekommenen Vehikeln.

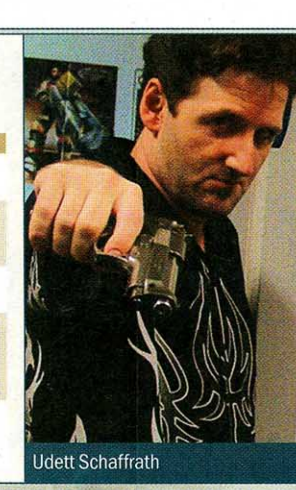


OPTIK-TICK Zielrichtung in der Ego- und Außenperspektive stimmen nicht immer überein.

Das wird ja immer doller

Die Entwickler von Wings Simulations planen, **Söldner** mit regelmäßigen Updates und kostenlosen Erweiterungen kontinuierlich zu verbessern. Welche das sind, verriet uns Wings-Produzent Udett Schaffrath im Gespräch.

Was	Wann	Potenzial
Linux-Server mit 64-128 Spielern	Oktober/November	Enorm – die großen Karten machen mit so vielen Kämpfern erst richtig Spaß.
Mod-Tools und FAQs	August/September	Groß – Fans können eigene Fahrzeuge und Objekte erstellen, Skripts schreiben, Spielwelt ändern.
Frische Fahrzeuge und Waffen	Kontinuierlich	Mittel – schon jetzt ist die Anzahl an Vehikeln und Wummen gewaltig.
Clan-Support	Kontinuierlich	Mittel – in Gesprächen mit Pro-Gaming-Ligen will Wings **Söldner** verbessern, etwa mit einem Count-down für Clan-Matches.
Add-on	November	Enorm – Wasserfahrzeuge sind der herausragendste Punkt der geplanten Erweiterung.



Udett Schaffrath

die Übersichtskarte und ärgert sich über die Steuerung – andererseits weil auf freien Servern viele Spieler die Befehlsgewalt nicht anerkennen und lieber auf eigene Faust operieren. Zu allem Übel unterbindet der erste veröffentlichte Patch auch noch wichtige Commander-Aktionen wie die Geldverteilung.

Patch für Apache

Ansonsten macht der erste Patch (v28446 wurde für diesen Test berücksichtigt) vieles besser: Die Tanks und Jeeps beispielsweise fahren sich nun deutlich schwergängiger und glaubwürdiger, teilweise fast schon zu behäbig. Das Anti-Schummel-System wurde aktiviert, die Ladezeiten bei Spieleintritt verringert. Unterm Strich lässt sich **Söldner** (sofern man nicht das Pech hat, inkompatible Hardware oder Treiber sein Eigen zu nennen) nun weitgehend absturzfrei spielen. Allerdings trüben immer noch zahlreiche Bugs und Schwächen das Vergnügen, angefangen beim oft nicht nachvollziehbaren Verhalten von Helikoptern wie dem Apache (schießt gelegentlich beim Start raketengleich in die Höhe) über technische Schwierigkeiten wie dem überpeniblen Kopierschutz, der gelegentlich den Spielstart verhindert, bis hin zu schwerwiegenden Fehlern wie dem „Namebug", der Teamkameraden wie Feinde aussehen lässt. **Söldner** war bei Veröffentlichung einfach noch nicht ausgereift und es wird sicher noch einige Zeit dauern, bis das alles in Ordnung geht.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Ich bin sauer! Wings, das könnt ihr besser!

Wenn Sie einen Team-Shooter suchen, mit dem Sie sich nach Feierabend ganz unkompliziert auf einem Server einklinken und ein Stündchen gemütlich ihre Kumpels virtuell fraggen wollen, dann kaufen Sie sich **Battlefield Vietnam**, kaufen Sie sich meinetwegen **Condition Zero** – aber nicht **Söldner**. Dafür Geld ausgeben sollten Sie dann, wenn Sie erstens mit unerschütterlicher Gemütsruhe gesegnet sind, zweitens über einen flotten Rechenknecht nebst ebensolcher Internetanbindung verfügen und drittens die Punkte, die **Söldner** so einzigartig machen, für entscheidend halten. Davon gibt's zum Glück ja einige: die riesigen Schlachtfelder, die Großangriffe (auch wenn die versprochenen 128 Teilnehmer noch auf sich warten lassen), die vielen Waffen und Vehikel. Bis die allerdings so richtig zur Geltung kommen, sind noch einige Patches nötig.



TESTURTEIL
Söldner: Secret Wars

ENTWICKLER Wings Simulations
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Internet: 32; Netzwerk: 32; 1 Sp./Packung

73

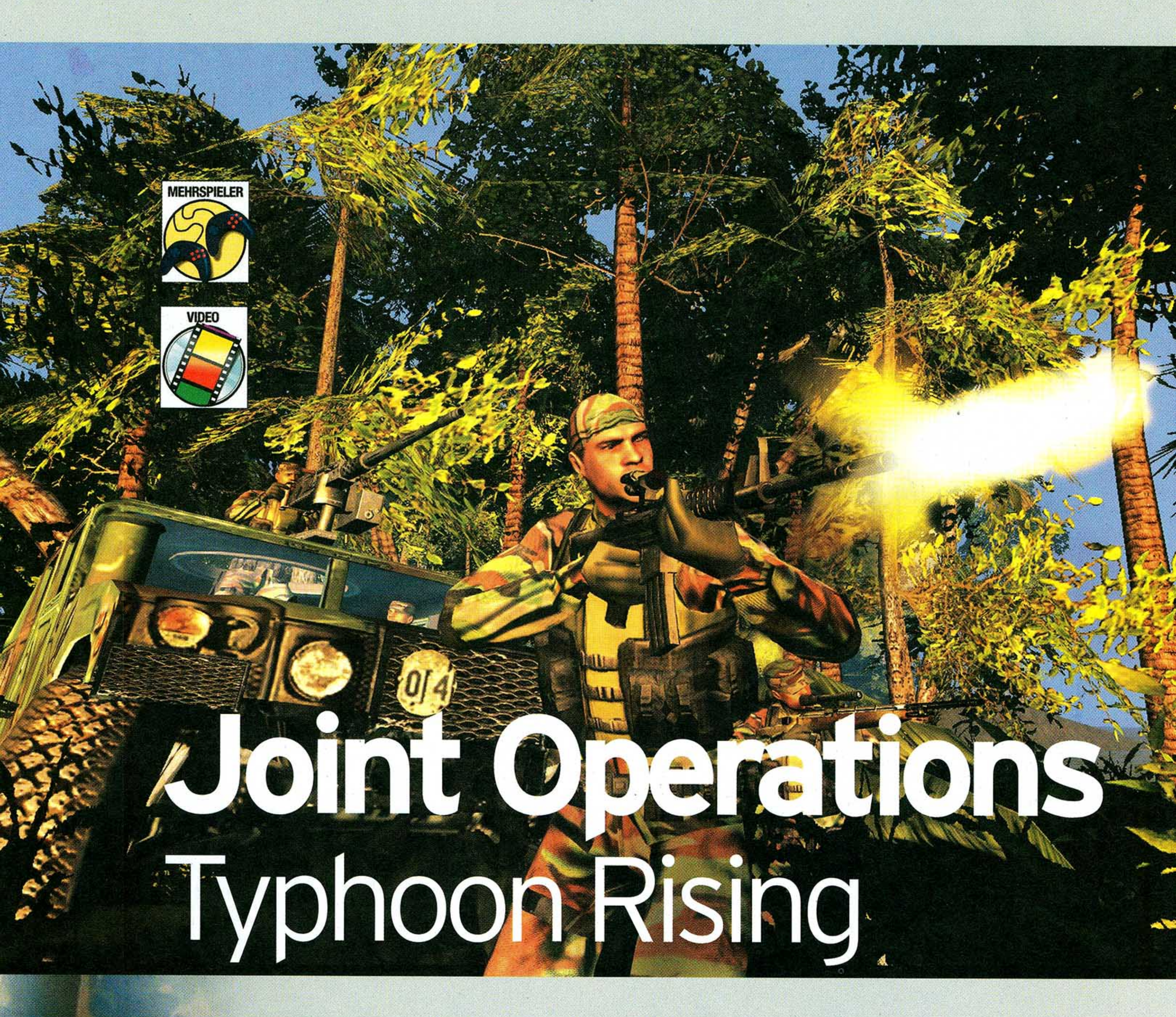
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1500 – 3000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Riesige, coole Levels
+ Viele Waffen und Vehikel
+ Commander-Modus
- Balancing-Schwächen
- Bugs und kleine Mängel



GRAFIK	80%
SOUND	70%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD VIETNAM** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.



Joint Operations Typhoon Rising

Die Luft wird dünn für Battlefield Vietnam. **Nach Söldner setzt Joint Operations zum Sturm auf die Multiplayer-Hochburg an –** und muss sich nur knapp geschlagen geben.

Wenn im Zockerkreis über die Genesis der Taktik-Shooter philosophiert wird, dann fallen meist Namen wie **Rainbow Six**, **Counter-Strike** oder **Operation Flashpoint**. Nur Eingeweihte erinnern sich, dass schon lange vor dem Siegeszug des Genres groß angelegte Multiplayer-Gefechte im Internet tobten: in Novalogics **Delta Force**-Reihe. Weil die allerdings über die Jahre mehr schlecht als recht gepflegt wurde, traten modernere Alternativen wie **Battlefield 1942** ihr Erbe an. Nun soll **Joint Operations** verlorene Fans zurück- und neue hinzugewinnen. Die Chancen dafür stehen mehr als gut!

Keine Experimente

Anders als **Söldner** (Nachtest Seite 102) wagt **Joint Operations** keine Experimente, sondern kopiert das **Battlefield**-Prinzip: zwei Teams, ein Haufen Waffen, Fahrzeuge und Hubschrauber und eine Hand voll Stützpunkte, um die sich alle balgen. Der größte Unterschied zu EAs Shooter-Reihe ist der Maßstab: Während in **Battlefield Vietnam** maximal 64 Dschungelkriegern die Kugeln um die Ohren sirren, sind es in Novalogics Neuem satte 150 – auf Beta-Servern fanden sogar schon bis zu 200 Teilnehmer Platz. Da kann in absehbarer Zukunft kein Konkurrent mithalten. Entsprechend weiträumig haben die Entwickler die Schlachtfelder abgesteckt: Über 60 Quadratkilometer erstrecken sich die umfangreichen Exemplare, selbst um die kleineren zu durchqueren, braucht man zu Fuß 15 bis 20 Minuten. Mit weniger als 40 bis 50 Kombattanten kommen die Scharmützel kaum in Schwung. Ein Einzelspieler-Modus bleibt außen vor. Dafür gibt's eine Hand voll Trainingsaufgaben, von denen zwei „klassischen" Bot-Matches ähneln.

Panzer sind leichte Beute

Schauplatz des Online-Kriegs von **Joint Operations: Typhoon Rising** ist der Inselstaat Indonesien, wo sich im



LUFTLANDUNG Wie bei Battlefield kann man mit Transporthubschraubern Truppen hinter die feindlichen Linien bringen.

GUT GEBAUT Anders als man vermuten sollte, gehen die Zodiac-Schlauchboote nicht gleich beim ersten Treffer unter.

ÜBERSICHTLICH Das Display in der Ego-Sicht zeigt mit Minikarte (rechts unten), Zielstatus (rechts oben) und Waffenstatus (links unten) alles Wichtige an.

Klasse Klassen

Wie im Genre üblich, unterteilt auch Joint Operations die Streiter in fünf Gruppen. Die Bewaffnung können Sie nach Wunsch anpassen.

SANITÄTER Heilt Verwundete mit Verbandspäckchen und belebt Gefallene an Ort und Stelle wieder.

KANONIER Mit seinem leichten Maschinengewehr kann er feindliche Stellungen eindecken.

SCHÜTZE Die Standard-Klasse kann so ziemlich jede Waffe benutzen, abgesehen von den schweren.

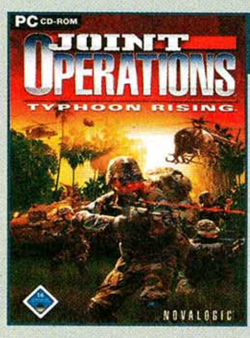
SCHARFSCHÜTZE Das Zielfernrohr verleiht dem Heckenschützen im Kampf den entscheidenden Vorteil.

PIONIER Schleppt entweder Stinger-Raketen, Mörser oder Sprengstoffladungen mit sich.

Jahr 2006 einheimische Separatisten und eine internationale „Friedens"-Truppe in den Haaren liegen. Das Kriegsgerät ist neueren Datums, angefangen bei Stinger-Luftabwehrraketen über fest installierte Mark-19-Granatwerfer bis hin zu simplen Rauchbomben. Ähnlich modern der Fuhrpark: Amphibienfahrzeuge vom Typ Stryker, Halo-Helikopter, LCAC-Luftkissenboote. Verglichen mit der **Battlefield**-Serie spielen die Vehikel eher eine untergeordnete Rolle als Transportmittel, statt die Schlachtfelder zu dominieren. Kampfpanzer gibt's keine, die Geländewagen und Lkws sind abseits der gewundenen Waldpfade leichte Beute für Panzerfäuste. Einzig die Feuerkraft der Little-Bird-Helikopter und ihrer Gegenstücke auf indonesischer Seite ist beeindruckend, allerdings reagieren die Maschinen auf MG-Beschuss oder Raketen extrem allergisch. Mit etwas Teamwork gewinnt der Fuhrpark aber deutlich an Schlagkraft: Klemmen sich zwei Schützen hinter die seitlich angebrachten Miniguns im Blackhawk und feuern dann doch die bis zu vier Fluggäste aus den offenen Türen, wird der Hubschrauber zur fliegenden Festung, die niemand so leicht vom Himmel holt. Abgesehen vielleicht von den eigenen Passagieren, die bei solchen Aktionen gelegentlich das eigene Fluggerät perforieren – einer der glücklicherweise wenigen Bugs in der Verkaufsversion.

Geißel Scharfschütze

Strebt **Söldner: Secret Wars** nach Realismus, hat sich **Joint Operations** unkomplizierter Action verschrieben. Die Helikopter beispielsweise halten von allein die Höhe, was Unerfahrenen den Einstieg erleichtert, Profis aber manch aus **Battlefield Vietnam** bekanntes, gewagtes Flugmanöver verwehrt. Auch die Steuerung der Landfahrzeuge und Boote geht leicht von der Hand, vor allem weil die Spielphysik sich sehr nachgiebig mit allzu tollkühnen Fahrern zeigt: Fast senkrechte Abhänge hinunterbrettern, über Hügel meterweit durch die Luft rasen – in **Joint Ops** über die Pisten zu pesen ist eine wahre Freude. Etwas näher an der Wirklichkeit präsentieren sich die Schießeisen. Wie in Taktik-Shootern üblich, gilt: Dauerfeuer nur im Nahkampf, auf größere Distanz genau zielen und Einzelfeuer geben – und selbst dann sind bewegte Ziele wegen der vergleichsweise langen Flugdauer der Geschosse und der gekrümmten Bahn nur mit Übung zu treffen, was Scharfschützen einen Tick weniger gefährlich als bei **Söldner**, aber nicht weniger nervtötend



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Riesige Außenlevels mit wenigen Gebäuden
- 28 Waffen, 24 Vehikel
- 21 Eroberungskarten, 21 für Team-Deathmatch, 25 für King of the Hill, 11 für Coop-Spiel (dabei viele Überschneidungen)
- 5 Spielerklassen: Sanitäter, Schütze, Scharfschütze, Grenadier, Pionier
- 40 Waffen und Tools, 21 Fahr- und Flugzeuge

Zahlen & Fakten

Genre:	Multiplayer-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Battlefield 1942, Team Factor, Global Operations
Entwickler:	Novalogic
Vom gleichen Entwickler:	Delta Force, Black Hawk Down
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0 (Normaltarif)
Offizielle Website:	www.jointopsthegame.com/
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.novalogic.com
Beste Fansite:	www.secretwarsnet.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (€1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch mit 48 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	–

Im Wettbewerb

	Battlefield Vietnam	Söldner: Secret Wars	Joint Operations
GRAFIK	**86**	**80**	**84**
Detailreichtum Spielwelt	85	81	80
Detailreichtum Objekte	86	83	81
Vielfalt der Spielwelt	85	82	75
Animation der Objekte	80	80	80
Effekte	84	79	80
SOUND	**86**	**70**	**80**
Musik	90	29	65
Soundeffekte	85	60	79
Stimmen/Kommentar	80	72	80
STEUERUNG	**84**	**79**	**81**
Bedienungskomfort/Navigation	82	71	80
Präzision der Steuerung	81	79	85
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	72	65
ATMOSPHÄRE	**80**	**61**	**68**
Spannung/Überraschungen	72	70	70
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	69	75
Story/Dialoge/Kommentare	–	–	–
Inszenierung	85	40	45
SPIELDESIGN	**85**	**83**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	91	85	83
Einsteigerfreundlichkeit	59	49	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	80	79	80
Verhalten der Computergegner	69	59	70
Innovation	42	70	40
MEHRSPIELER-MODUS	**88**	**73**	**85**
Abwechslung der Spiel-Modi	80	90	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	85	89	86
Einstellungsmöglichkeiten	87	90	79
TEST-AUSGABE:	PCG 05/04	PCG 07/04	PCG 08/04
WERTUNG:	**88**	**73**	**85**

Pro & Contra

Grafik
- + Große Weitsicht
- + Natürliche Landschaft mit vielen Pflanzen
- + Dynamischer Tag-/Nacht-Wechsel
- – Teils sehr detailarme Objekte

Sound
- + Größtenteils gute Waffensounds
- + Sprachausgabe geht in Ordnung
- – Sehr wenig Musik
- – Schwache Explosionen

Steuerung
- + Sehr präzise und direkt
- – Hält sich nicht an Genre-Standards
- – Keine Außenansicht in Fahrzeugen

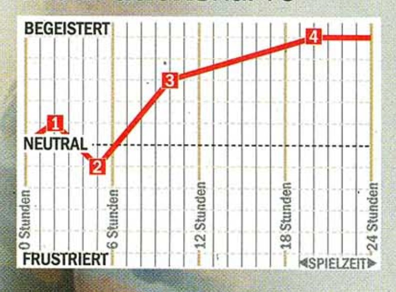
Atmosphäre
- + Skripts in Coop-Missionen
- – Quasi keine Story vorhanden

Spieldesign
- + Vernünftiger Trainings-Modus
- + Bot-KI geht in Ordnung
- – Nahezu nichts Neues

Mehrspieler-Modus
- + Massenschlachten
- + Coop-Einsätze
- – Kein Stand-alone-Server
- – Server-Settings schwer erreichbar

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele; Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Der Solo-Part besteht aus einer Reihe von Trainingsmissionen. Nur zwei entsprechen Bot-Matches.

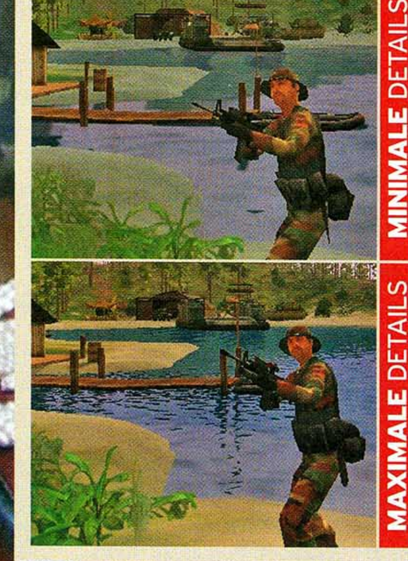

2 Die ersten Online-Partien sind frustrierend: Schüsse aus dem Hinterhalt verderben den Spaß.


3 Mit etwas Übung und weniger nassforschem Vorgehen feiert man erste Erfolge.


4 Die größten Momente erlebt man, wenn wirklich mal Teamplay zustande kommt – was leider selten der Fall ist.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS

MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MITTLERE DETAILS

MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MAXIMALE DETAILS

MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

Wer **Joint Operations** mit der höchsten Detailstufe ruckelfrei spielen will, benötigt einen Prozessor mit einer Taktfrequenz von mindestens 2.200 MHz. Um eine schwächere CPU zu entlasten, setzen Sie zunächst die Einstellung „Particle Density" herab. Dadurch wird beispielsweise Funkenflug reduziert, was beim Spielen kaum auffällt, jedoch für einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub sorgt. Zudem sollten Sie bei weniger als 2.000 MHz die Darstellung der Schatten („Shadows") auf den Wert „Normal" senken.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Um die Ladezeiten zu verkürzen, sollten Sie 512 MByte Hauptspeicher einsetzen. 1.024 MByte bringen keinen merklichen Vorteil.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE

KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte wird bei **Joint Operations** stark gefordert. Um mit einem Beschleuniger der unteren beiden Leistungsklassen spielen zu können, reduzieren Sie im Optionsmenü die beiden Einstellungen „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Detail" auf „Normal". Die Auflösung hat nur sehr geringen Einfluss auf die Spieleperformance. Wer noch eine altersschwache Geforce4 MX oder Geforce2 besitzt, muss auf zahlreiche Effekte verzichten. Kantenglättung funktioniert bei der von uns getesteten Version nicht.

Gemeinsam gegen den Computer

Neben dem Eroberungs-Modus fürs Internet bietet Joint Operations elf so genannte Coop-Missionen.

- Via lokalem Netzwerk oder Internet können sich dort bis zu 64 Kämpfer einklinken, um gemeinsam gegen eine Computer-Armee anzutreten.
- Die Einsätze ähneln zum Teil gewöhnlichen Multiplayer-Gefechten, zum Teil Missionen aus dem älteren Singleplayer-Verwandten **Black Hawk Down**.
- Beispielsweise gilt es, in einem Rebellenlager die Kommunikationseinrichtungen zu sabotieren und den Kommandoposten auszuräuchern, um anschließend einen spannend geskripteten Gegenangriff abzuwehren. Eine wirklich schöne Alternative zum üblichen Deathmatch.



Multi-national

Aufseiten der internationalen Eingreiftruppe kämpfen Spezialkräfte aus aller Herren Länder, darunter Delta Force ebenso wie das deutsche KSK.



LANDUNG Weil ein großer Teil der Levels auf Inselgruppen angesiedelt ist, kommt Wasserfahrzeugen, insbesondere solchen Transportern, große Bedeutung zu.

GUT VERTEIDIGT Solche Stand-MGs sichern die Stützpunkte ab.

macht. Wer sich clever im hohen Gras versteckt und eine gegnerische Basis ins Visier nimmt, kann locker 15, 20 Minuten Frags sammeln, bis die Munition alle ist, ohne entdeckt zu werden. Dass es keine Killcam gibt, die den Getroffenen verrät, woher der Schuss kam, macht die Sache für die Sniper noch einfacher.

Erobern und sichern

Das Gras, die Büsche, die Bäume, die sich über jeden Hügel der Spielwelt ziehen, sind einige der grafischen Highlights von **Typhoon Rising**. Das viele Grünzeug sieht nicht nur schick aus, sondern hat auch wesentlichen Einfluss auf den Spielablauf. Es dient nicht nur, wie oben beschrieben, Heckenschützen als Versteck, sondern auch gewöhnlichen Infanteristen willkommene Deckung, etwa vor Luftangriffen. Um aus 100 Metern Entfernung Gegner auszumachen, die bewegungslos zwischen den Halmen liegen, muss man wirklich sehr genau hinsehen. Es lohnt sich, durchs Gras zu robben und sich vorsichtig anzupirschen. Wer drauflos rennt, fällt schnell einem Hinterhalt zum Opfer. Allerdings: Die Siegpunkte, um die sich alles dreht, lassen sich nun einmal nur im Sturmangriff nehmen. Advance and Secure heißt der wichtigste Spiel-Modus von **Joint Operations** (die anderen beiden, Team-Deathmatch und King of the Hill, sind nicht weiter der Rede wert). Fast genauso wie bei **Battlefields** Eroberungspartien kämpfen darin die beiden Teams um die Kontrolle einer Hand voll strategisch wichtiger Abschnitte, etwa Hügel, Bunker oder Dörfer. Schafft es eine Mannschaft, das Gebiet lange genug zu halten und alle Gegner aus der Umgebung zu verjagen, gilt die Basis als erobert und dient künftig als Startpunkt für Neueinsteiger. Die haben dann einen wesentlich kürzeren Weg zur Front. Cool: Das Programm zeigt nicht nur direkt im Spielfenster an, wo die Stützpunkte liegen, sondern auch, welche gesichert sind oder gerade attackiert werden, und listet sogar die Anzahl der Angreifer und Verteidiger auf. So weiß man sofort: „Aha, irgendwo kreucht hier noch einer vom Gegnerteam herum“, und wartet nicht vergeblich, dass die Flagge die Farbe wechselt.

Zu wenig Zusammenhalt

Das größte Problem von **Joint Operations** ist bislang wie bei den meisten Team-Games noch, dass die wenigsten Spieler auf Free-For-All-Servern wirklich zusammenarbeiten. Ein allwissender Commander, wie ihn **Söldner** vorzuweisen hat, fehlt in No-



ROHE GEWALT Fahr- und Flugzeuge spielen auf den meisten Karten keine so große Rolle wie etwa bei Battlefield. Nützlich sind trotzdem vor allem die MGs.

valogics Taktik-Shooter zwar, immerhin gibt es aber die Möglichkeit, Kampfgruppen zu bilden. Der Anführer kann dann auf einer Übersichtskarte seinen Untergebenen Ziele zuteilen oder sie via Sprechfunk einweisen. Allerdings ist der Job ereignislos, sodass er meist unbesetzt bleibt. Dabei kann man mit Teamwork viel erreichen. Erstens, weil – wie beschrieben – viele Vehikel erst mit drei, vier Mann Besatzung richtig rocken. Zweitens, weil sich gemeinsam Kontrollpunkte schneller einnehmen lassen. Und drittens, weil sich die Spielerklassen perfekt ergänzen. Fünf Berufe stehen Kämpfern zur Wahl, jeder mit individuellen Vor- und Nachteilen. Der Gunner beispielsweise ist der Einzige mit MG, der Sani kann Gefallene an Ort und Stelle wiederbeleben – ein Vorteil gegenüber denen, die sich erst wieder vom Startpunkt ins Kampfgebiet vorarbeiten müssen. Mehr zu diesem Thema im Extrakasten. Wenigstens fördert **Joint Operations** das Zusammenspiel, indem es Punkte, zum Beispiel fürs Heilen von Kollegen oder deren Transport, vergibt.

Nur 64 auf dem Heim-Server

Auch abseits der schicken Shader-Flora macht **Joint Ops** eine gute Figur. Das Terrain wirkt organisch, das Wasser hat beinahe Postkartenqualität. Eine im wahrsten Sinne des Wortes gute Figur machen die Spielermodelle der Rebellen und UN-Truppen, auch wenn deren Variantenreichtum nicht den von **Söldner** erreicht. Wechselhaft die unbelebten Objekte: Mal heimelige Bambushütten, mal lieblos gestaltete Blechgebäude. Mal gestrandete Frachter, die stimmungsvoll in einer Bucht vor sich hin rosten, mal mit detailarmen Texturen verklebte Vehikel wie der Black Hawk – das geht besser! Versöhnlich stimmen die Effekte: Der dynamische Wechsel der Tageszeiten ist einzigartig. Ein Match, das unter glühender Mittagssonne startet, wird in der dritten Runde bei Nacht ausgetragen. Schade allerdings, dass die Spielzeituhr nicht über das Servermenü zu erreichen ist, das auch ansonsten nicht mit vielen Einstellmöglichkeiten überzeugt. Einen Stand-alone-Server für mehr als 64 Spieler liefert Novalogic nicht. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
CHRISTIAN SAUERTEIG

Mit ein paar eigenen Ideen und abwechslungsreicheren Maps wäre Joint Ops der neue Genre-König

Wenn **Söldner** das (noch reichlich versalzene) Sechs-Gänge-Menü der Taktik-Shooter ist und **Battlefield Vietnam** der cremigleichte Nachtisch, dann kann man **Joint Operations** wohl mit dem Kantinenklassiker Schnitzel mit Pommes gleichsetzen: lecker, nahrhaft, aber keine exotische Köstlichkeit. Alles schon mal gespielt (oder, um beim kulinarischen Bild zu bleiben: gegessen), aber immer wieder gut. Das liegt vor allem daran, dass **Joint Ops** rundum durchdacht und poliert ist, angefangen bei Komfortfunktionen wie der Anzeige, welche Stützpunkte gerade umkämpft sind, bis hin zu der wenig realistischen, aber blendend funktionierenden Spielphysik. Allerdings stellt sich mangels Map- und Waffen-Abwechslung nach einigen Matches langsam Routine ein.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Goodbye, Battlefield! Joint Ops ist mein neuer Multiplayer-Favorit.

Ganz persönlich gefällt mir **Typhoon Rising** schon deshalb besser als **Battlefield Vietnam**, weil auf den Schlachtfeldern mehr los ist. Es macht eben einen Unterschied, ob sich nun 20 oder 50 Mann um einen Flaggenpunkt balgen. Wer einmal eine groß angelegte virtuelle Invasion miterlebt hat, bei der zwei Landungsboote ein halbes Dutzend Schützenpanzer ausspucken, während eine Formation Helikopter über die Köpfe hinwegfegt, der möchte dieses Spektakel nicht mehr missen. Leider klappt das selten, denn wie schon in **Battlefield Vietnam** oder in **Söldner** hapert's an Kommunikation und Koordination. Dem Spieldesigner, der das Problem des mangelnden Teamworks bei Team-Shootern in den Griff bekommt, pinne ich persönlich einen Orden an die Heldenbrust. Rein objektiv muss ich zugeben, dass **Battlefield Vietnam** in vielen Punkten noch immer die Nase vorn hat. Beim Balancing beispielsweise (zumindest seit dem Patch), bei der Grafik stellenweise, bei den Levels, die in **Joint Ops** irgendwie alle gleich sind, und bei der Atmosphäre.

TESTURTEIL
Joint Operations

85

ENTWICKLER Novalogic	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 64
Internet: 150 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 1100 – 1800 – 2500

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

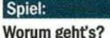
PRO & CONTRA
- \+ Umfangreiche, natürliche Levels
- \+ Bis zu 150 Spieler pro Server
- \+ Komfortfunkt. wie Eroberungsdisplay
- − Wenig abwechslungsreiche Karten
- − Koordination schwierig

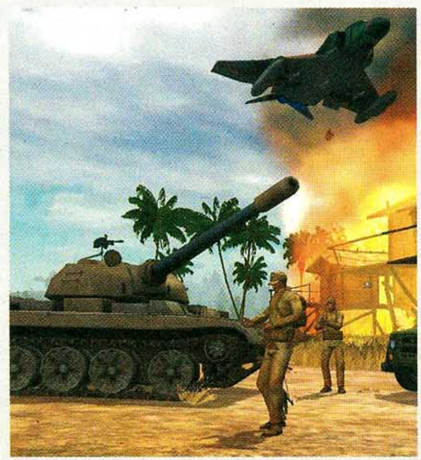
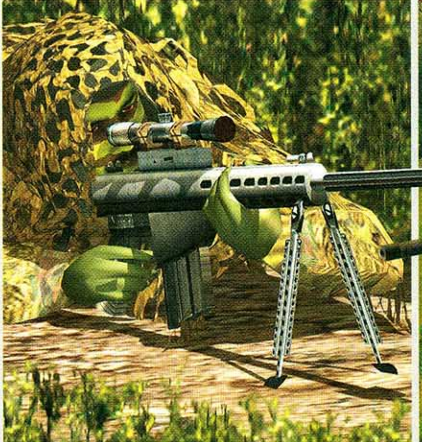
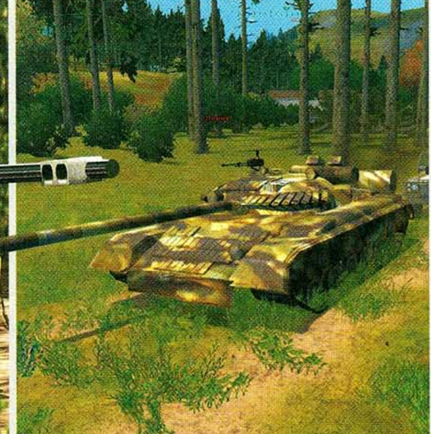
GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	84%
EINZELSPIELER	50%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD VIETNAM** oder **BLACK HAWK DOWN** mochten.

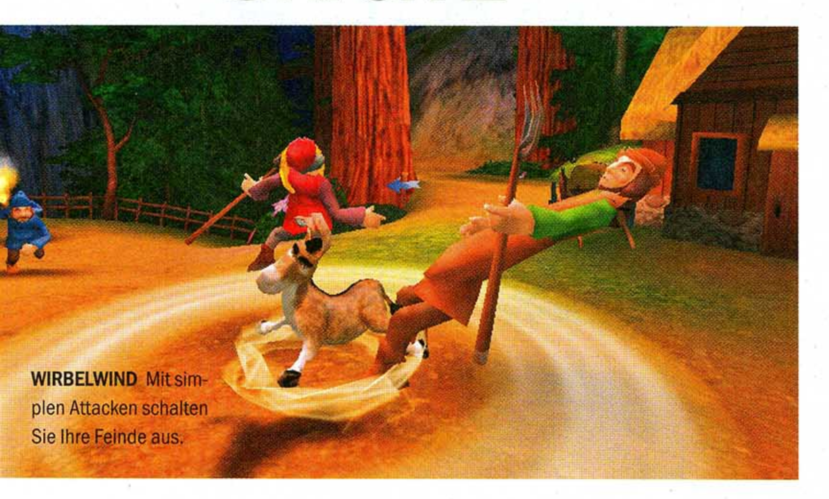
Shooter-**Shootout**

Söldner, Joint Ops oder Battlefield? Wir vergleichen die aktuellen Multiplayer-Rivalen im Detail.




Spiel:	Battlefield Vietnam	Joint Operations	Söldner
Worum geht's?	Lässt vor dem Hintergrund des Vietnamkriegs Vietcong und Amis gegeneinander antreten. Nimmt sich historische Ereignisse und Waffen zum Vorbild, aber nicht bierernst. 	Inszeniert einen Guerillakrieg indonesischer Separatisten gegen eine UN-Schutztruppe im Jahr 2006. Entsprechend moderne Schießeisen und Vehikel.	Macht Sie zum Söldner im Jahr 2010. Warum da wer gegen wen kämpft und worum, bleibt außen vor. Wichtig ist: Es gibt Hightech-Equipment, und zwar weit mehr als bei der Konkurrenz. 
Spiel-Modi	Eigentlich nur einer: der Eroberungs-Modus. Die beiden Mannschaften balgen sich um Stützpunkte, die, einmal eingenommen, als Ausgangsbasis für Respawns dienen.	Neben der aus **Battlefield** bekannten Lager-Einnahme gibt's noch gewöhnliches Team-Deathmatch, King of the Hill und einen sehr spaßigen Coop-Modus gegen KI-Opponenten.	So ziemlich alles, was es in Multiplayer-Spielen jemals gegeben hat, abgesehen von Coop. Außerdem sind alle Modi durch Skripts beliebig editierbar. Super!
Setzt auf ...	... unkomplizierte, schnelle Team-Action. Die Schlachten überzeugen mit toller Spielbarkeit und coolem Vietnamfilm-Flair. 	... Massenschlachten mit satten 150 Teilnehmern oder mehr. Sowohl die Fahrzeuge als auch die Fahrzeugarten sind auf große Spieleranzahlen ausgelegt. 	... taktische Kriegsführung, koordiniert von einem übermächtigen Anführer, dem Commander – was aber noch nicht so recht funktioniert. 
Dominant ...	... sind bei **Battlefield Vietnam** neben den Fliegern immer noch die Panzer, auch wenn ihre Herrschaft nicht mehr so uneingeschränkt ist wie beim Vorgänger. 	... sind die Scharfschützen, die in der dichten Vegetation lange unentdeckt bleiben. Spielentscheidend sind allerdings die gewöhnlichen Schützen, die die Basen erobern. 	... sind die gepanzerten Fahrzeuge. Ein Infanterist hat gegen einen Tank keine Chance, sofern der sich keine (teure) Panzerfaust vom sauer verdienten Spielgeld kauft. 
Fazit	Wer Taktik-Shooter-Luft schnuppern möchte, für den gibt's nichts Besseres als Battlefield.	Für den etwas fortgeschritteneren Shooter-Spieler, der auf Massenschlachten steht, das Ideal.	Auf dem Papier der Sieger, allerdings funktionieren viele Features noch lange nicht so wie erhofft.

Shrek 2



WIRBELWIND Mit simplen Attacken schalten Sie Ihre Feinde aus.

Die Spielfreude gar merklich sinkt, sobald der Oger läuft und springt.

Pünktlich zum Kinostart der zweiten Märchen-Persiflage mit dem grünen Oger Shrek in der Hauptrolle steht das Spiel zum Film in den Händlerregalen. Sie spielen Shrek, Esel und einige andere Filmcharaktere, mit denen Sie durch düstere Wälder, Schlösser und Fabrikhallen hüpfen und finstre Schergen vermöbeln - immer auf der Suche nach einem Happyend, das Shrek und seine verfluchte Prinzessin Fiona wieder zusammenführt. Leider ist das Action-Adventure, welches versierte Spieler problemlos in knapp vier Stunden beendet haben, äußerst einfallslos. In den simplen Geschicklichkeitseinlagen weichen Sie Fallen aus oder betätigen ein paar Schalter, aus den vereinzelten Kämpfen gehen Sie selbst mit planlosem Dauerklicken auf die linke Maustaste stets als Sieger hervor. Auch die nett gemeinten Zaubertränke helfen da nicht wirklich weiter. Theoretisch könnten Sie mit Ihren Widersachern allerlei Schabernack treiben und sie etwa in Frösche verwandeln – aber warum sollten Sie das tun, wenn Sie die Knilche doch auch so problemlos ausknocken? Allenfalls die vorbildliche Synchronisation mit allen Originalsprechern hält erwachsene Spieler bei Laune.

DAVID BERGMANN



Yetisports **Deluxe**



VOLLTREFFER Beim „Pinguin-Zielschießen" hämmern Sie die Frackträger mit einem Schneeball an die Wand.

Diese lieblose Zusammenstellung dürfte selbst Yeti-Fans enttäuschen ...

Es begann als einfaches Flash-Spielchen und verbreitete sich schneller als mancher Virus rund um den ganzen Erdball – die Rede ist vom zotteligen Yeti und seinen knuffigen Pinguinen. Über 100 Millionen Mal wurden die Mini-Spiele des sympathischen Fellträgers bisher angeklickt, und ein Ende ist noch lange nicht in Sicht. Kürzlich feierte sogar der offizielle Yeti-Song seine Radio-Premiere und nun gibt es für alle, die sich mangels Internetzugang noch nicht die kultigen und kostenlosen Yeti-Spiele herunterladen konnten, die vier veröffentlichten **Yetisports**-Spiele für zehn Euro als Deluxe-Version auf einer CD. Als Extra befinden sich eine „Yeti Slot Machine", ein neuer Mix des Yeti-Songs sowie zwei unspektakuläre Spezialversionen des Pinguin-Weitwerfens und -Zielschießens auf dem Silberling. Die Steuerung ist ausgesprochen simpel: Mit dem ersten Mausklick fliegt Ihnen der Pinguin vor die Nase, mit dem zweiten Mausklick feuern Sie ihn in die gewünschte Richtung. Besonders gute Spieler können Ihren Highscore anschließend auf die offizielle Homepage laden. Das war's – mehr gibt es leider nicht zu tun!

CHRISTIAN SAUERTEIG



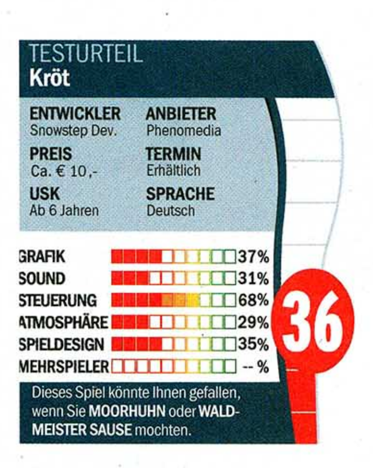
Kröt



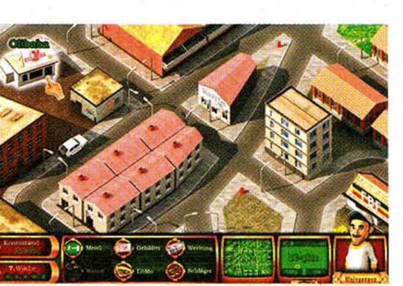
BESCHEIDEN Die einzelnen Inselwelten unterscheiden sich nur marginal.

Beim neuesten Werk der **Moorhuhn**-Macher paddeln Sie mit der Schildkröte Kröt aus der Vogelperspektive durch 80 Levels und retten in Eisblöcken gefangene Baby-Schildkröten vor wild gewordenen Kraken. Die Steuerung ist kinderleicht – Gleiches gilt für den Schwierigkeitsgrad, weswegen Sie Ihren gepanzerten Wassertreter im Rekordtempo durch die grafisch dürftigen Inselwelten manövrieren. Da nur die letzten Levels etwas knifflig geraten sind, gilt für den zehn Euro günstigen Titel das Gleiche wie für seinen großen **Moorhuhn**-Bruder: ein schnelles Spielchen für zwischendurch.

CHRISTIAN SAUERTEIG



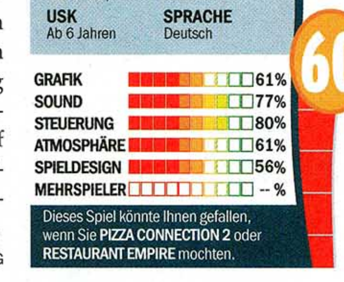
Dönermafia



DÖNER-CITY Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist diese Kleinstadt.

Zum fairen Preis von fünf gut belegten Döner-Fladen machen Sie bei dieser Wirtschaftssimulation Karriere als Besitzer einer türkischen Imbissbude. Mit wenigen Mausklicks drapieren Sie Lammfleisch, Krautsalat und Feta-Käse im warmen Schoß des Fladenbrots, das billige Aushilfskräfte für Sie verhökern. Ziel des Spiels ist es, alle Restaurants in der Iso-Kleinstadt zu übernehmen. Neben dem nötigen Kleingeld helfen dabei vor allem Bestechung und Ihre schlagfertigen Freunde aus der Unterwelt. Auf Dauer vergeht einem aufgrund des eintönigen Spielablaufs jedoch bald der Appetit.

CHRISTIAN SAUERTEIG



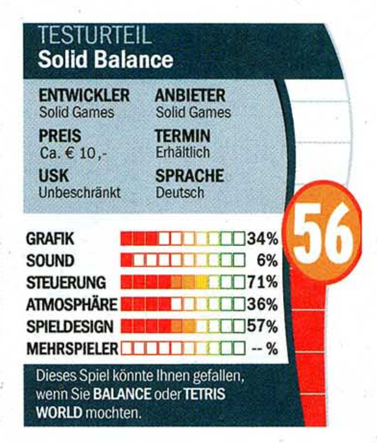
Solid Balance



HOCHSTAPLER Bis zu 50 Elemente müssen Sie aufeinander stapeln.

Bei der ebenso einfachen wie unterhaltsamen Knobelei **Solid Balance** werden Sie zum Hochstapler. „Schuld daran" ist das Spielprinzip: Bauen Sie aus in Form und Farbe unterschiedlichen Steinen einen möglichst hohen Turm. Da dieser den physikalischen Gesetzmäßigkeiten unterliegt und bei zunehmender Höhe bedrohlich wackelt und umzukippen droht, ist das gar nicht so einfach. Zumal mit fortschreitender Spieldauer auch noch die Zeit gegen Sie arbeitet. Wer auf kurzweilige Denkspiele für zwischendurch steht, kann für den fairen Preis von zehn Euro zuschlagen.

CHRISTIAN SAUERTEIG









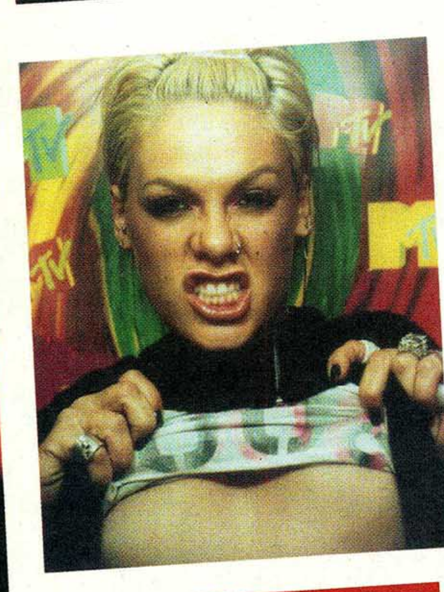


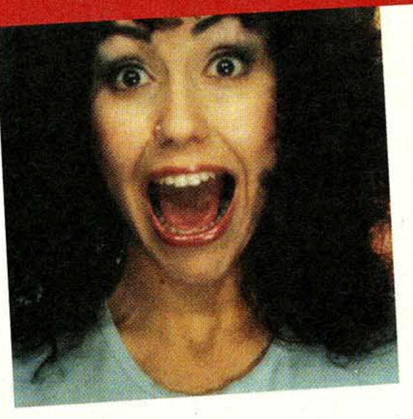

GET CLOSER TO THE STARS

LIVE AUS DEN MTV STUDIOS BERLIN
MO.-FR. 16.00 - 17.00 UHR



TRL





ABENTEUER

Syberia 2

Nach **Black Mirror** ist **Syberia 2** gleich das zweite hochkarätige Point&Click-Adventure innerhalb kürzester Zeit, kommt aber deutlich schlechter weg. Während das technisch veraltete Grusel-Abenteuer von satten 97 Prozent unserer Leser weiterempfohlen wird, bringt es der bildhübsche **Syberia**-Nachfolger gerade einmal auf 85 Prozent. Gründe dafür sind vor allem die kurze Spieldauer von nur knapp über zehn Stunden und die im Vergleich zur Konkurrenz deutlich schlechtere Synchronisation. Wenn die Atmosphäre nicht stimmt, helfen eben auch gute Rätsel nicht weiter.

VIER FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

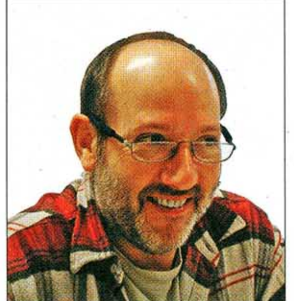
„Das Adventure-Genre besitzt nach wie vor großes Potenzial."

PC Games: Warum habt ihr euch für die Entwicklung eines klassischen 2D-Adventures entschieden, anstatt auf den populären 3D-Zug aufzuspringen?

Sokal: „In erster Linie, weil es den ersten Teil der **Syberia**-Reihe konsequent fortsetzt. Außerdem bietet mir 2D nach wie vor die beste Grafikqualität. Für die Menschen, die meine Spiele spielen, geht es in erster Linie um Atmosphäre und um eine gute Story – die Technik ist da nebensächlich."

PC Games: Was hältst du dann überhaupt von 3D-Adventures? Werden sie das Genre revolutionieren?

Sokal: „Ohne jeden Zweifel: 3D-Grafik ist auch in diesem Genre unweigerlich der nächste Schritt. Allerdings erst dann, wenn 3D in Echtzeit ähnlich ‚fein' aussieht wie heutige 2D-Grafik. Dann wird es auch interessant, wie die neue Technik das eigentliche Spiel beeinflusst. Also Story, Rätsel, mögliche Action-Elemente – all das. Ich habe mir dazu bereits viele Gedanken gemacht."



BENOIT SOKAL ist Autor und Art Director von Syberia 2.

PC Games: Also hältst du das Adventure-Genre noch nicht für „tot"? Die meisten Entwickler räumen ihm ja wenig Zukunftschancen ein ...

Sokal: „Zunächst einmal: **Syberia 2** verkauft sich in Europa ganz fantastisch. Und auch in Nordamerika laufen die Verkäufe gut. Generell ist aber Fakt, dass sich die Adventure-Spieler verändert haben. Vor ein paar Jahren war das noch ein Genre für Hardcore-Spieler. Inzwischen scheint es mir, als hätten vor allem Gelegenheitsspieler Spaß an meinen Spielen. Die Zielgruppe ist also mittlerweile eine ganz andere und die Publisher müssen das bei ihren Planungen berücksichtigen. Ich persönlich glaube aber, dass das Adventure-Genre nach wie vor ein großes Potenzial besitzt."

PC Games: Was sagst du zu der Anschuldigung, die Charaktere und die Story von **Syberia 2** seien zu schwach?

Sokal: „Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand diese Geschichte als schwach oder trivial abtun könnte. Sie ist weit von den üblichen Szenarien rund um Trolle, Goblins oder Sci-Fi-Universen entfernt, die man sonst in Spielen findet. Wenn ich irgendetwas gut kann, dann ist das meiner Meinung nach das Erzählen spannender Geschichten."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	4
Musik	2+
Soundeffekte	3
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	1-
Mehrspieler-Modus	-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Syberia 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Zauberhafte Szenarien
2. Faire Rätsel
3. Atmosphärische Musik
4. Einfache Steuerung
5. Klassisches Adventure

–
1. Schlechte Synchronisation
2. Äußerst lange Dialoge
3. Etwas konstruierte Story
4. Kurze Spieldauer
5. Blasse Charaktere

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JULIAN ACKERMANN, Schüler aus Neunkirchen:
„Titel wie **Syberia 2** gibt es nicht mehr viele. Die tolle Atmosphäre und das Gefühl, lieb gewonnene Charaktere wiederzusehen, sorgen für eine einzigartige Stimmung. Man kann sich in dieser Welt verlieren, da stören auch kleinere Fehler nicht. In der Realität wünscht man sich bei so manchem Gesprächspartner ja auch einen anderen Synchronsprecher!"

OLIVER LÖW, aus Bayreuth:
„Ich kann den Hype der Adventure-Szene absolut nicht nachvollziehen. Die Story ist äußerst dünn, schon die Motivation der Heldin bleibt im Dunkeln. Die Synchronisation ist absolut unterirdisch, darüber kann auch die zugegebenermaßen recht nett anzuschauende Grafik nicht hinwegtäuschen. ‚Ernsthafte' Adventure-Fans sollten zu **Black Mirror** greifen."

CHRISTIAN MERK, Lehrling aus Winsen:
„Benoit Sokal hat es wieder einmal geschafft: **Syberia 2** ist zweifellos eines der schönsten Spiele der letzten Jahre. Die Szenarien laden zum Träumen ein und die Geschichte ist absolut zauberhaft und hebt sich vom Shooter-Einerlei ab."

INGA KRENZ, Hotelkauffrau aus Geesthacht:
„Enttäuscht bin ich lediglich von der kurzen Spieldauer – an einem verregneten Sonntag hatte ich das Spiel durchgespielt. Dabei habe ich allerdings so viel Spaß gehabt wie schon lange nicht mehr. Die wunderschöne Grafik entschädigt für die etwas fade Geschichte."



Obscure

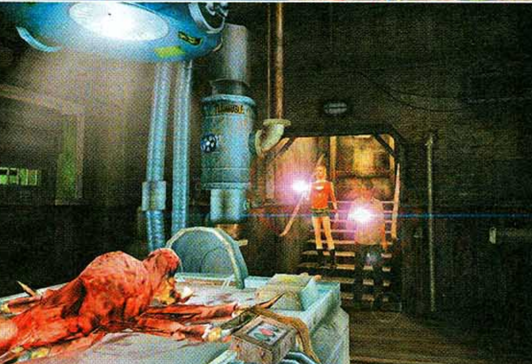


UNANSEHNLICH Wie in Silent Hill 3 sind die meisten der Monster recht groteske Scheusale.





DENKARBEIT In einem der Rätsel tüfteln Sie im Splitscreen die richtige Schaltung des Stromkreislaufs (rechts) aus.



DOPPEL HÄLT BESSER Zwei Spieler können die mysteriösen Mordfälle auch im Kooperativ-Modus aufklären.

Besser spät als nie: Obscure orientiert sich als erstes Action-Adventure an **Horrorfilmen aus Hollywood.**

Robert Rodriguez eiferte 1998 mit **The Faculty** dem Teenie-Horrorstreifen Scream nach. Der nicht ganz ernst gemeinte Film um die Invasion durstiger Aliens stand nun offensichtlich Pate für **Obscure**: Das Action-Adventure weist mit seiner mysteriösen Mordserie an einer Highschool nicht nur deutliche Handlungsparallelen auf und beginnt mit einem dreist kopierten Intro – zu allem Überfluss sieht einer der fünf Hauptdarsteller noch Teenie-Schwarm Josh Hartnett zum Verwechseln ähnlich. Von den fünf Helden steuern Sie immer nur zwei über das Schulgelände – der Rest steht auf Abruf bereit. Die Charakterwahl ist wichtig, da jeder der Pennäler über eine Spezialfähigkeit verfügt. Während Stan etwa ein echter Profi im Schlösserknacken ist, hat Shannon stets einen klugen Rat parat. Viel wichtiger ist jedoch ein schneller Abzugsfinger, denn mit Pistolen und Schrotflinten befördern Sie in bester **Resident Evil**-Tradition allerlei Monster endgültig ins Jenseits. Ähnlich wie **Silent Hill** bietet **Obscure** außerdem durchaus knifflige Rätsel, die über simples Schalterdrücken hinausgehen. Der Clou: Auf Wunsch gehen Sie zu zweit mit einem Freund auf Zombie-Jagd. Aufgrund der vorhersehbaren Geschichte, wenig Abwechslung bei den anämischen Widersachern und einer Spieldauer von unter zehn Stunden reicht es allerdings „nur“ für eine nette Alternative zu den Horror-Referenzen. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Obscure hätte eine echte Konkurrenz für Silent Hill 3 werden können.

Scream, Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast – meine DVD-Sammlung attestiert mir eine Vorliebe für Teenie-Horror. Da auch **The Faculty** nicht fehlt, amüsierte mich **Obscure** zunächst ob der eindeutigen Inspirationsquelle für Story und Design. Relativ schnell entpuppte sich der vermeintliche Abklatsch jedoch als eigenständige Spielidee. Das rudimentäre Team-Management bringt Abwechslung in den Survival-Horror-Alltag, die Rätsel sind überraschend fordernd und die Grafik sorgt mit realistisch anmutenden Charakteren sowie stimmigen (und stets übersichtlichen) Kameraperspektiven für Atmosphäre. Besonders lobenswert: der spaßige Koop-Modus. Gäbe es mehr Gegnertypen, würde sich die Story nicht in der ersten Viertelstunde offenbaren und würden sich die Levelabschnitte nicht so sehr ähneln, **Obscure** wäre eine echte Konkurrenz für **Silent Hill**.



TESTURTEIL
Obscure

ENTWICKLER Hydravision
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 Netzwerk: -
Internet: - 2 Sp./Packung

76

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.000 1.600 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

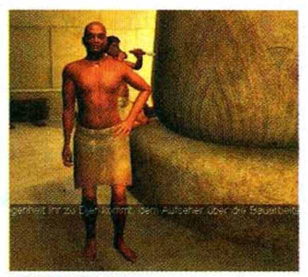
PRO & CONTRA
+ Grusel-Atmosphäre
+ Zwei-Spieler-Modus
+ Hollywood-Inszenierung
- Wenige Gegnertypen
- Kurze Spieldauer

GRAFIK	76%
SOUND	86%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SILENT HILL 3** oder **ALONE IN THE DARK 3** mochten.

Egypt 3

Das Spiel Egypt 3 vereint die Unsitten von Rundumsicht-Adventures mit den Segnungen ihrer Point&-Click-Kollegen. So geht es in den Rätseln nicht darum, antike Maschinen zum Laufen zu bringen, sondern um das Lösen von Kombinationsknobeleien. Allerdings verlaufen Sie sich des Öfteren in den riesigen Gang-Labyrinthen, finden hin und wieder die „Ausgänge" des jeweiligen Bildschirms nicht auf Anhieb und stapfen durch allerlei Räume, die schlichtweg überflüssig sind. Die klischeebeladene Geschichte um die Aufklärung eines göttlichen Fluches und die kurze Spieldauer von nicht einmal zehn Stunden tun ihr Übriges, um dieses äußerst antike Abenteuer im Adventure-Mittelmaß versumpfen zu lassen. DAVID BERGMANN


SACHDIENLICH In den Gesprächen erhalten Sie wertvolle Hinweise.

TESTURTEIL
Egypt 3

ENTWICKLER Kheops	**ANBIETER** Flashpoint
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

63

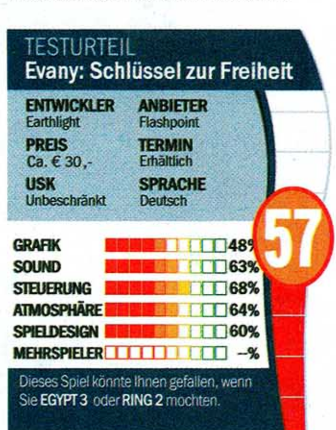
GRAFIK	67%
SOUND	63%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SALAMMBO** oder **RING 2** mochten.

Evany

Ihre Aufgabe in **Evany**: die gleichnamige Welt retten, deren Bewohner leblos umherschlurfen, als kämen sie frisch von den Dreharbeiten eines Zombie-Streifens. Die Storyschreiber schaffen es dabei, dem Spieler jegliche Identifikationsmöglichkeit zu nehmen, indem sie das angeblich grausame Schicksal von Evany zwar kurz erwähnen, aber nie zeigen. Wer sich trotzdem als Erlöser aufmacht, der klickt sich durch technisch veraltete 3D-Bildschirme – und das so oft wie nur möglich. Für die meisten Rätsel müssen Sie um die halbe Spielwelt reisen, da sich die benötigten Gegenstände nur selten in der Nähe Ihres Einsatzortes finden lassen. Nur für hartgesottene Adventure-Fans mit ausgeprägtem Sammeltrieb. DAVID BERGMANN


BEFREMDLICH Evany ist mit allerlei skurrilen Persönlichkeiten bevölkert.

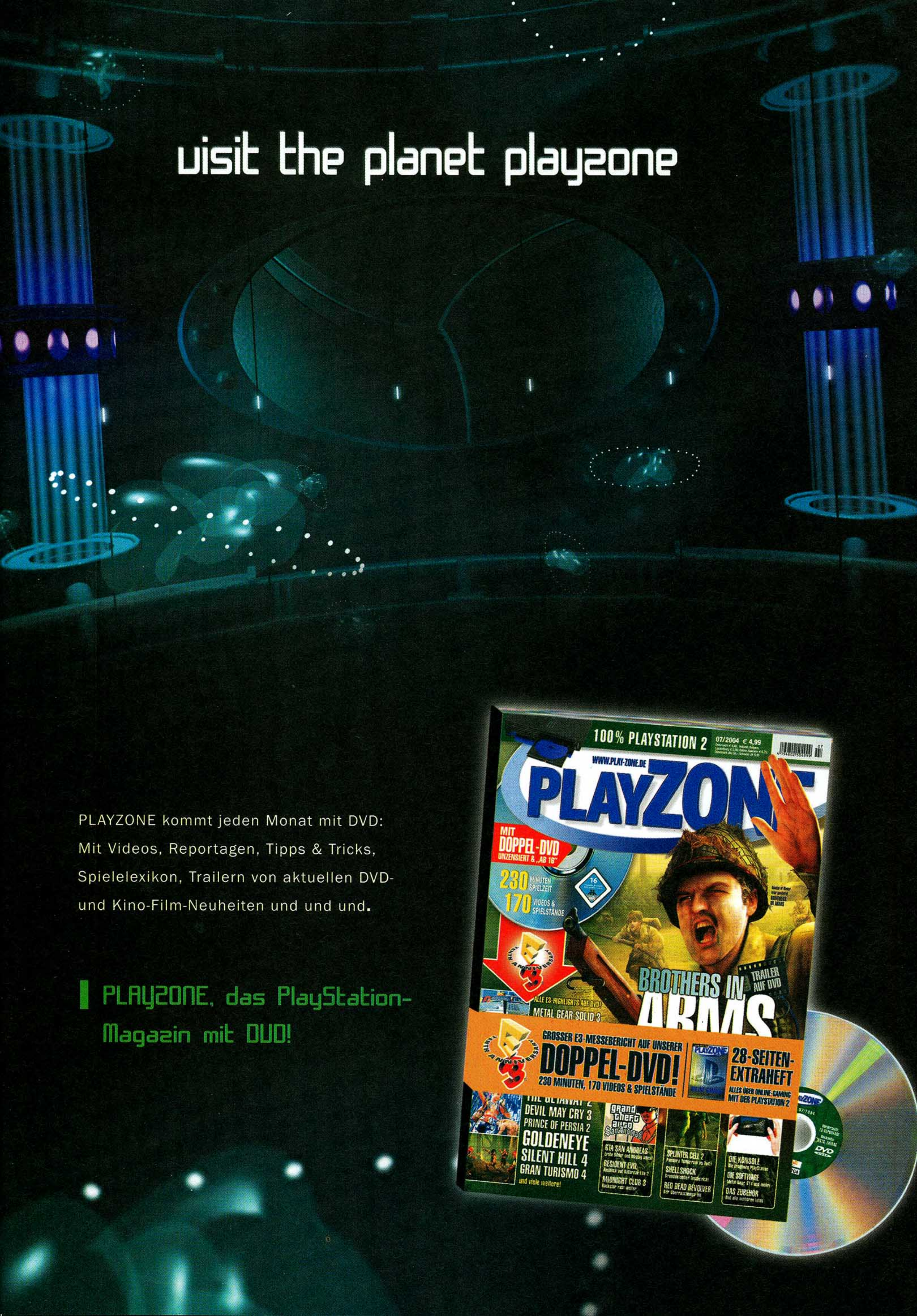

TESTURTEIL
Evany: Schlüssel zur Freiheit

ENTWICKLER Earthlight	**ANBIETER** Flashpoint
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

57

GRAFIK	48%
SOUND	63%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EGYPT 3** oder **RING 2** mochten.


visit the planet playzone
PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.
PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!
100% PLAYSTATION 2
07/2004 € 4,99
WWW.PLAY-ZONE.DE
PLAYZONE
MIT DOPPEL-DVD
230 MINUTEN SPIELZEIT
170 VIDEOS & SPIELSTÄNDE
BROTHERS IN ARMS
TRAILER AUF DVD
ALLE E3-HIGHLIGHTS AUF DVD!
METAL GEAR SOLID 3
GROSSER E3-MESSEBERICHT AUF UNSERER
DOPPEL-DVD!
230 MINUTEN, 170 VIDEOS & SPIELSTÄNDE
28-SEITEN-EXTRAHEFT
ALLES ÜBER ONLINE-GAMING MIT DER PLAYSTATION 2
DEVIL MAY CRY 3
PRINCE OF PERSIA 2
GOLDENEYE
SILENT HILL 4
GRAN TURISMO 4
und viele weitere!
GTA SAN ANDREAS
RESIDENT EVIL
MIDNIGHT CLUB 3
SPLINTER CELL 2
SHELLSHOCK
RED DEAD REVOLVER
DIE KONSOLE
DIE SOFTWARE
DAS ZUBEHÖR



Trackmania

Rasen und Rätseln: Mit der kurzweiligen Mixtur aus Renn- und Knobelspiel landet die französische Softwareschmiede Nadeo einen echten Überraschungshit und fesselt dank des simplen Spielprinzips Computerspieler auf der ganzen Welt an die Monitore. Gleiches gilt für 89 Prozent der PC-Games-Leser, die **Trackmania** uneingeschränkt empfehlen. Neben dem hohen Suchtfaktor begeistert vor allem die einfache Steuerung, während die Grafik einer der wenigen Kritikpunkte des Fun-Racers ist.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Manche Leute haben seit Jahren auf unser Spiel gewartet!"

PC Games: Glückwunsch – fast jeder ist mit dem Trackmania-Virus infiziert. Habt ihr mit solch einem Erfolg gerechnet?

Castelnérac: „Uns war klar, dass einige Leute das Spiel lieben würden, aber die Community wächst schneller, als wir dachten. Einige Presseleute haben das Spiel ziemlich ausgiebig gespielt. Das half dabei, die Spieler auf dieses einzigartige Produkt aufmerksam zu machen.

PC Games: Welches Feedback habt ihr bisher von den Spielern erhalten?

Castelnérac: „Unglaubliches! Leute schreiben uns, dass sie seit Jahren auf dieses Spiel gewartet hätten. Andere zählen Trackmania zu den besten Spielen aller Zeiten. Dass über Trackmania als ‚gänzlich anderes Spiel' gesprochen wird, ist sicher das beste Feedback überhaupt.

PC Games: Im Internet kann man auf Unmengen von Fan-Seiten Unmengen von Strecken herunterladen. Gibt es einen Kurs, den du uns empfehlen kannst?

Castelnérac: „Oh, ich fürchte, nein! Das ist echt verdammt schwierig und wirklich eine Geschmacksfrage. Ich für meinen Teil liebe es, im Multiplayer-Modus auf sehr harten, kleinen Strecken mit versteckten Extras und vielen Gemeinheiten zu fahren. Im Solospiel wiederum mag ich lange Strecken ohne Fallen oder viel Hirnschmalz in der Wüste und im Schnee. Die Rallye-Kurse hingegen sind mein persönlicher Albtraum. Vor einiger Zeit erstellte „Alfinor" die erste Reihe von Freeride-Karten in der Wüste. Das war aufregend. Neue Strecken-Architekten haben diesen Stil weiterentwickelt. „Rax" und „Mr. Anderson" sind momentan die absoluten Stars der Strecken-Bauer, ihre Maps wurden tausendfach heruntergeladen, sind auf jeder Trackmania-Fansite zu finden und absolut empfehlenswert."



FLORENT CASTELNÉRAC ist der Entwicklungsleiter von Trackmania.

PC Games: Auf welchem Gebiet seht ihr noch Verbesserungsmöglichkeiten? Gibt es etwas im Spiel, mit dem ihr nicht hundertprozentig zufrieden seid?

Castelnérac: „Trackmania könnte noch in vieler Hinsicht besser werden. Die Liste der Features wäre endlos: noch bessere Steuerung, mehr Spiel-Modi oder vielfältigere Statistiken. Die Grafik von Trackmania finde ich sensationell. Aber nicht jeder konnte sie voll erleben, da die System-Voraussetzungen recht hoch waren. Das enttäuscht mich sehr und schreit ebenfalls nach einer Verbesserung."

PC Games: Gibt es schon Pläne für eine Fortsetzung zu Trackmania?

Castelnérac: „Noch nicht. Es gibt noch keinen Grund, Trackmania ein Grab zu schaufeln. Hier ist gerade etwas Großes am Entstehen. Wir planen allerdings einige Schwesterprodukte, die das bisherige Trackmania erweitern und verbessern. Mehr möchte ich dazu aber jetzt noch nicht verraten. Lasst euch einfach überraschen!



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
Animationen	3
SOUND	
Musik	3+
Soundeffekte	3+
Kommentare/Sprachausgabe	4
SPIELDESIGN	
Steuerung	2+
Innovationen	1-
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Langzeitmotivation	1-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Mehrspielermodus	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Trackmania weiterempfehlen?

Nein 11%
Ja 89%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Innovatives Spielkonzept
2. Toller Editor
3. Genialer Mehrspieler-Modus
4. Eingängige Steuerung
5. Hoher Suchtfaktor

−
1. Kein Schadensmodell
2. Nerviger Soundtrack
3. Zu wenige Fahrzeuge
4. Nur drei verschiedene Szenarien
5. Zu einfache Grafik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

SÖREN ROTHE, Schüler aus Celle:
„Das Spiel hat durch die schier unendlichen Möglichkeiten im Editor, dank dem ich meine eigenen Ideen verwirklichen kann, eine hohe Langzeitmotivation. Im Mehrspieler-Modus ist **Trackmania** ein Hit. Man kann seine eigenen Strecken unters Volk bringen und es macht einfach Spaß, die skurrilen Bauten anderer abzufahren."

ATTILA METZLER, Schüler aus Neuenbürg:
„Ein wirklich spaßiges Spiel, das vor allem im Mehrspieler-Modus punkten kann. Die Möglichkeit, selber eigene Strecken zu bauen, ist ein besonderes, in anderen Rennspielen nur noch selten vorhandenes Feature. Wenn man die drei Landschaftstypen allerdings zu oft befahren hat, werden diese schnell langweilig."

ULRICH LOIPERSBERGER, Student:
„**Trackmania** erinnert im Positiven an das gute, alte Stunts. Wie damals sitzt man nächtelang vor dem Monitor, um sich mit Freunden auf den selbst entworfenen Strecken zu messen. Genau wie damals ist die Musikuntermalung allerdings nicht wirklich ein Grund zur Freude. Insgesamt aber ein absoluter Kauf-Tipp."

MARKUS GEYER, Angestellter:
„Endlich ein Fun-Racer, bei dem man sein Hirn anstrengen muss. An einigen Strecken hat man im Solospiel schon ordentlich zu knabbern. Dass man auch nach dem zigsten Ausscheiden immer wieder antritt, spricht für die Motivation des Titels. Ich hoffe auf eine Fortsetzung, dann aber bitte mit mehr Landschaftstypen."

MEHRSPIELER

Mashed

POWER-UP Ohne die einsammelbaren Waffen und Goodies hat man in vielen Rennen keine Chance.

VERALTET Die Grafik ist leider nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Vor allem den Autos fehlt es an Detailreichtum.

KUNSTSTÜCK Das passiert, wenn man bei Höchstgeschwindigkeit zu heftig bremst.

Simple Fahrphysik und verrückte Spielmodi – genug für ein gutes Fun-Rennspiel?



DRÄNGELEI Rabiate Mittel sind erlaubt. Hier drängelt sich Grün an Rot und Blau vorbei.

Mashed ist eines dieser Spiele, die man am liebsten in die dunkelste Ecke feuern möchte, nur um sie im nächsten Moment wieder hervorzukramen und mit ungebrochenem Ehrgeiz weiterzuspielen. Denn: Trotz durchwachsener Technik und mitunter schlicht dümmlich positionierter Kamera macht **Mashed** so süchtig wie kaum ein anderes Fun-Rennspiel – jedenfalls im Mehrspieler-Modus.

Singleplayer-Frust

Das Spielprinzip ist denkbar simpel: Mit Sportwagen, Jeep oder einem der elf anderen Vehikel heizen maximal vier Raser über Eispisten, Wüstenetappen und Autobahnen. Der Spruch „Wer bremst, verliert" ist hier übrigens wörtlich zu nehmen: Aufgrund des Arcade-Fahrverhaltens im Stile von **Micro Machines** lassen sich die Wagen auch mit ständig durchgetretenem Gaspedal ins Ziel lenken. In der Einzelspieler-Meisterschaft gewinnen Sie neue Autos und schalten insgesamt 13 Strecken frei. Allzu aufdringliche Gegner schubst man mittels Raketenwerfer, Maschinengewehr oder Minenleger aus dem Weg, die in überall auf der Strecke verteilten Power-ups versteckt sind. Gestört wird die Spielfreude leider von Schwächen in der Umsetzung. Größter Frustfaktor: die nicht frei wählbare Kameraposition. Sie erleben die Rennen bei **Mashed** aus häufig wechselnden Blickwinkeln, von der Vogelperspektive bis zur Verfolgeransicht. Im schlimmsten Fall wechselt die Kamera innerhalb weniger Sekunden zwischen mehreren Positionen hin und her. Es kommt sogar recht häufig vor, dass man ganz am oberen Bildschirmrand fährt und nicht die vor einem liegende Strecke einsehen kann – Zusammenstöße aufgrund der unübersichtlichen Perspektive sind vorprogrammiert. Dauerhaft motiviert der Einzelspieler-Modus nicht – die Frustmomente überwiegen.

Multiplayer-Freuden

Anders der Mehrspieler-Part: Zwar hat man auch hier mit schlechter Kameraführung zu kämpfen. Aber zum einen sorgen unfreiwillige Abflüge im Duell mit Freunden eher für herzhaftes Gelächter als für Gräme, zum anderen kommt das spürbar auf Multiplayer-Partien ausgelegte Spielprinzip erst hier zur vollen Entfaltung. Menschliche Rivalen reagieren überraschender als die KI-gesteuerten Fahrer, setzen sich taktisch klüger zur Wehr und tappen nicht so leicht in offensichtliche Fallen. Außerdem entsteht im Spiel mit zwei bis vier Leuten vor einem PC eine viel gespanntere Atmosphäre als im sterilen Einzelspieler-Modus. JUSTIN STOLZENBERG

Nicht nur im Kreis fahren: die Spielmodi

Dröge Rennen auf simplen Rundkursen sind eher Nebensache – Mashed bietet abwechslungsreiche Modi.



KAMPFSPIEL Jede Runde wird gefahren, bis einer der Teilnehmer einen Vorsprung eingefahren hat. Dem Sieger wird ein Punkt gutgeschrieben, dem Verlierer einer abgezogen. Single- und Multiplayer.



RENNSPIEL Ganz klassisch: Maximal vier Autos fahren drei Runden auf 13 Rundkursen. Wer als Erster durchs Ziel fährt, gewinnt das Rennen. Einsatz von Waffen und Extras ist erlaubt. Nur Einzelspieler.



SPEZIALAUFGABE Die Spezialaufgaben sind Teil der Einzelspieler-Kampagne. Eine Beispielaufgabe: Sie sammeln Waffen ein und verfolgen einen Helikopter, bis Sie ihn abgeschossen haben.



FLAGGENKAMPF Einer der höchstens vier Mitspieler hält die Flagge, die anderen luchsen sie ihm durch Rammen seines Autos ab. Wer die Fahne hat, muss einen Vorsprung einfahren. Nur Multi.



FLUCHT Immer abwechselnd muss ein Spieler ständig vor den Verfolgern bleiben. Die versuchen ihrerseits, ihn mit Waffengewalt von der Strecke zu drängen. Einzel- und Mehrspieler-Modus.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Süchtig machend zu viert, öde alleine – das ist Mashed in Kurzform.

Was für ein Unterschied: Während **Mashed** im Einzelspieler-Modus nur ein gerade noch durchschnittliches, ziemlich belangloses Rennspiel ist, reicht es im Multiplayer-Spiel beinahe an Arcade-Perlen wie **Micro Machines** (übrigens vom selben Entwicklerteam) oder **Bleifuß Fun** heran. Mir hat vor allem der Flaggenkampf-Modus gefallen. Trotzdem: **Mashed** fühlt sich ein bisschen so an, wie das 1:1 unserer Nationalelf gegen die Niederlande. Man kann gut damit leben, aber es wäre mehr möglich gewesen. Ein bisschen Feinabstimmung bei der Kameraführung hätte **Mashed** zu einem großartigen Titel machen können. Nichtsdestotrotz, süchtig macht der Vierspieler-Modus schon jetzt.



TESTURTEIL
Mashed

ENTWICKLER Supersonic	**ANBIETER** Empire
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 · Netzwerk: - · Internet: - · 4 Sp./Packung

75

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 1000 – 1200 – 1400

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

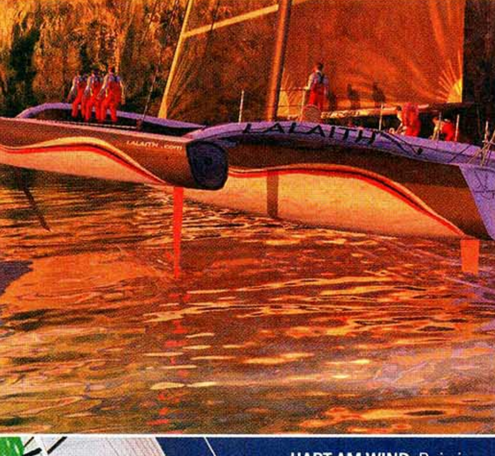
PRO & CONTRA
- \+ Spannende Multiplayer-Partien
- \+ Abwechslungsreiche Spielmodi
- \+ Vier Spieler an einem PC
- − Perspektive oft unübersichtlich
- − Kaum Atmosphäre im Solo-Modus

GRAFIK	55%
SOUND	68%
STEUERUNG	50%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	73%
EINZELSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CRAZY TAXI 3** oder **STARSKY & HUTCH** mochten.

Virtual Skipper 3

Virtual Skipper 3 **entführt Sie in die schönsten Segel-Reviere** der Welt.



SCHÖNER SEGELN Die neue Grafik-Engine sorgt für realistische Wasser-Animationen und detaillierte Boote.



HART AM WIND Bei einer Regatta segeln Sie mit anderen Schiffen um die Wette.

Bereits zum dritten Mal sticht das konkurrenzlos gute **Virtual Skipper** der **Trackmania**-Macher Nadeo in See. Als Schiffsführer eines Offshore-Racers, Melges 24, Trimaran Open 60 oder eines ACC-Standardboots des America's Cup hissen Sie an sechs abwechslungsreichen Küstenabschnitten rund um den Globus die Segel. Wasserscheue Anfänger erlernen im seichten Gewässer der Trainingseinheiten die grundlegenden Techniken, während erfahrene Bootsmänner gleich eine der zahlreichen Regatten gegen konkurrierende Schiffe starten. Und das kann – je nach Strecke – auch schon mal einen halben Nachmittag dauern. Die etwas umständliche Maus-und-Tastatur-Steuerung der Vorgänger haben die Entwickler beibehalten, die alte Grafik hingegen über Bord geworfen. Eine nigelnagelneue Engine sorgt auf leistungsstarken Systemen für eine fotorealistische Optik mit tollen Licht- und Wassereffekten und ein extrem wirklichkeitsnahes Spielerlebnis. Wer ein Faible für den Segelsport hat, sollte unbedingt zuschlagen – Gelegenheitsspieler dürfte das ebenso realistische wie komplexe Spiel jedoch abschrecken.

CHRISTIAN SAUERTEIG



TESTURTEIL
Virtual Skipper 3

ENTWICKLER Nadeo	**ANBIETER** Walk On Media
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: 8 · 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 800 – 1.700 – 2.600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Realistisches Spielerlebnis
- \+ Tolle Optik
- \+ Spaßiger Mehrspielermodus
- − Teils umständliche Steuerung
- − Kein Arcade-Modus für Neulinge

GRAFIK	86%
SOUND	71%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUAL SKIPPER 2** oder **FLIGHT SIMULATOR 2004** mochten.

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen



So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle





Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



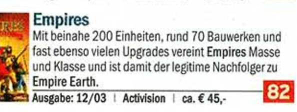
Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



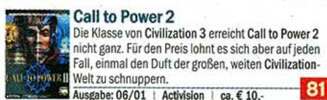
Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Petra Fröhlich





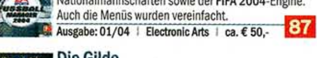
Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

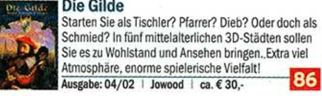


Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **87**

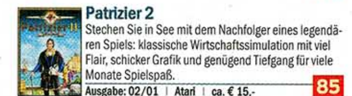


Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**





Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle

Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | **93**

Commandos 2: Men of Courage
Der ehemalige Genre-Primus muss angesichts der überragenden Konkurrenz Federn lassen. Das genial simple Spielprinzip kann allerdings immer noch überzeugen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **86**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **83**

Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **81**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **80**

ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry (dt.)** setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **86**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **86**

Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

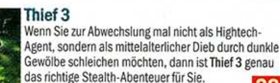




Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**

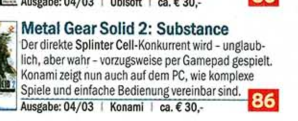


Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Thief 3 (NEUZUGANG)
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004 (dt.)** ist der neue König auf dem Multiplayer-Thron.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**





Joint Operations (NEUZUGANG)
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärts-kompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**





Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**



ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als GTA 3!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**


Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**


Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist Prince of Persia: Sands of Time auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**


Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der Rayman-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**


Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie Der Pate oder Goodfellas stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. Mafia ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon GTA 3 mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß


Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat Freelancer zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen Privateer-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**


Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von Revelation gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**


Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**


Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist Yager aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**


Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN


vorgestellt von Harald Wagner


Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen Eurofighter zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**


Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht Comanche 4 als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**


B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 30,- | **82**


Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

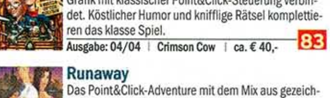

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt IL-2 leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann


Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**


Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren. Erstklassige deutsche Synchronisierung!
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**



Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von Alone in the Dark. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt Silent Hill 3 aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner


Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**


Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**


Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on Tribunal verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**


Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen Baldur's Gate 2 aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines Icewind Dale 2 vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**


Gothic
Da Gothic noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Dirk Gooding


Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel Dungeon Siege zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**


Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft Diablo 2 aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**


Sacred
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in Sacred allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**


Vampire: Die Maskerade
In Vampire: Die Maskerade spielen Sie die schaurigschöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**


Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: Temple of Elemental Evil krānkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist Dark Age of Camelot ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on Shrouded Isles kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen Everquest alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**


Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Updates, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**


Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-Star-Wars-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem Star-Wars-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**


Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg



Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

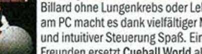

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als Links, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist PGA Tour 2003 immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**




Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte Virtua Tennis zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**



Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt Cueball World aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Justin Stolzenberg


Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen Pro Evolution Soccer 3 zur Nummer 1 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**


Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet Euro 2004: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**


FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit FIFA 2004 die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in PES 3, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**


FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde FIFA 2002 ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten FIFA-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**


FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei FIFA 2002 oder 2003.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von David Bergmann


NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste NBA Live-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie den allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**


Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**


NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich NHL 2004 besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die NBA Live 2003 zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**


NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert NHL 2003 mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT – MOTORSPORT


vorgestellt von Justin Stolzenberg


DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **90**


DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**


Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: Colin 4 hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 3
Die Colin-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**


Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

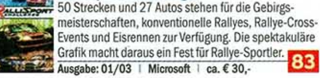
SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

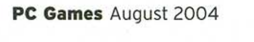

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner Pro Skater-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicher Missionen ist Tony Hawk 4 der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heldelberg | ca. € 40,- | **88**

Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in Underground vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**


Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**


Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus Vice City bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**



ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **84**

Black Hawk Down: Team Sabre
Elf spannende neue Einsätze hält **Team Sabre** für die Delta Force bereit: Sie jagen einen Drogenbaron in Kolumbien und vertreiben Rebellen im Persischen Golf. Wie schon im Hauptspiel fehlt es leider an spielerischer Abwechslung.
04/04 | Electronic Arts | ca. € 25,- **71**

C&C Generäle: Die Stunde Null
Die **Stunde Null** knüpft nahtlos an die Geschehnisse in **C&C Generäle** an: Westliche Allianz, Asiatischer Pakt und Internationale Befreiungsgruppe liefern sich erbitterte Scharmützel in 15 neuen Missionen mit elf zusätzlichen Einheiten.
11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **88**

DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- **83**

Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- **75**

Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- **85**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **80**

Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- **90**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **79**

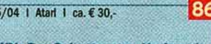


Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **90**



NWN: Horden des Unterreichs
Mit dem zweiten **Neverwinter Nights**-Add-on treten Sie gegen den Magier Halastar Blackcloak an. 300 neue Waffen und 40 Zaubersprüche sorgen für die nötige Stimulation des Sammeltriebs – freuen Sie sich auf weitere 20 unterhaltsame Stunden im **D&D**-Universum.
05/04 | Atari | ca. € 30,- **86**





NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- **84**



Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **80**



Rise of Nations: Thrones& Patriots
Das erste Add-on zu Microsofts Strategie-Titel Rise of Nations bietet sechs neuen Nationen, 20 neuen Einheiten und vier Kampagnen und weitere sinnvolle Verbesserungen. So gibt es nun auch verschiedene Regierungsformen, die die Spieltiefe deutlich intensivi[eren].
07/04 | Microsoft | ca. € 30,- **81**



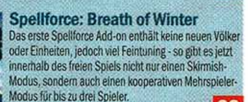
Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- **84**



Spellforce: Breath of Winter
Das erste Spellforce Add-on enthält keine neuen Völker oder Einheiten, jedoch viel Feintuning - so gibt es jetzt innerhalb des freien Spiels nicht nur einen Skirmish-Modus, sondern auch einen kooperativen Mehrspieler-Modus für bis zu drei Spieler.
08/04 | Jowood | ca. € 30,- **89**



Splinter Cell Mission-Pack
Dreimal Nachschub für Sam Fisher: Das **Mission-Pack** führt die Geschichte von **Splinter Cell** nach Nikoladzes Tod fort. Leider sind die Einsätze nur mangelhaft eingebunden – ohne Zwischensequenzen kommt die Atmosphäre nicht ganz rüber.
03/04 | Rondomedia | ca. € 15,- **78**



Vietcong: Fist Alpha
Als Teil des Green-Beret-Teams Fist Alpha dringen Sie in fünf neuen Missionen – die letzte davon ist in drei extralange Abschnitte unterteilt – in feindliches Vietcong-Gebiet vor. Verglichen mit dem Hauptspiel fehlt es leider an echten Neuerungen.
03/04 | Take 2 | ca. € 20,- **76**





Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Black Hawk Down – Gold Pack
Intensiver, teils beklemmender Ego-Shooter, der Sie unter anderem die Handlung des gleichnamigen Films nachspielen lässt. Das Add-on **Team Sabre** enthält zwei neue Kampagnen, in denen Sie unter anderem im kolumbianischen Dschungel gegen Drogenbosse antreten.
Electronic Arts | ca. € 45,- **80**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 15,- **83**

Dark Age of Camelot: Bundle
Unsere Online-Rollenspiel-Referenz gibt es nun im Paket mit den beiden sehr guten Add-ons – hier stecken viele hundert Stunden Spielspaß drin. Ohne Flatrate dürfte das beim Kauf gesparte Geld also wohl komplett in die Provider-Rechnung fließen.
Wanadoo | ca. € 45,- **84**

Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark**, **Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da alle diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- **84**

Heldenzeit
Kernstücke der Sammlung **Heldenzeit** sind die exzellenten Rollenspiele **Gothic 2** und **Arx Fatalis**, die beide mit hoher Komplexität und riesigen Spielewelten aufwarten. Das sehr gute Strategiespiel **Etherlords** sowie das entbehrliche **Gorasul** ergänzen die Sammlung.
Jowood | ca. € 40,- **85**

Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager **Tycoon**-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2**, **Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- **85**

Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- **85**

Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**

NEUZUGANG

Sega Crazy Pack
Das **Sega Crazy Pack** bietet für wenig Geld zwei spaßige Arcade-Umsetzungen des einstigen Konsolen-Riesen Sega. Insbesondere die Tennis-Simulation **Virtua Tennis** überzeugt trotz einfacher Bedienung mit beachtlicher Spieltiefe.
Vivendi | ca. € 15,- **85**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**



Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.) War Chest
Das **War Chest**-Paket enthält neben dem spannenden Ego-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** zusätzlich die beiden Add-ons **Spearhead** und **Breakthrough**. Die packende Atmosphäre macht den Titel immer noch zu einer der Referenzen.
Electronic Arts | ca. € 50,- **86**

C&C Generäle Deluxe Edition
Deluxe – das heißt in diesem Fall: **C&C Generäle** plus Add-on **Stunde Null**. Drei Fraktionen mit individuellen Stärken und Schwächen laden zu perfiden Taktiken ein. Gerade der Mehrspielermodus ist nach wie vor ein Favorit im PC-Games-Netzwerk.
Electronic Arts | ca. € 50,- **86**

Gothic 2: Gold Edition
Tauchen Sie ein in die zauberhafte Welt von **Gothic 2**: Zusammen mit dem Add-on **Die Nacht des Raben** fordert dieses Rollenspiel auch Profis für unzählige Stunden, die opulente Grafik erschafft dazu eine einzigartige Fantasy-Atmosphäre.
Koch Media | ca. € 40,- **86**

NEUZUGANG

Die Sims Super Deluxe XL
Der jüngste Ableger des meistverkauften PC-Spiels enthält im Gegensatz zur Super-Deluxe-Version auch das Add-on **Urlaub total** sowie 600 neue Gegenstände. Die Langzeitmotivation ist unübertroffen.
Electronic Arts | ca. € 50,- **86**

NEUZUGANG

Rainbow Six 3: RS Gold Edition
Selten wurden die Einsätze einer Anti-Terror-Einheit packender und glaubwürdiger dargestellt. Die Gold Edition beinhaltet das Add-on **Athena Sword** mit acht neuen und spannenden, aber recht kurzen Einsätzen.
Ubisoft | ca. € 35,- **86**

Die Gilde: Gold-Edition
Die Gold Edition enthält das Hauptprogramm **Die Gilde** und das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze**. Die spielerische Vielfalt und die tolle Atmosphäre wissen auch heute noch zu fesseln. In Sachen Wirtschaftssimulationen immer noch einer der Toptitel.
Jowood | ca. € 20,- **87**

Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**

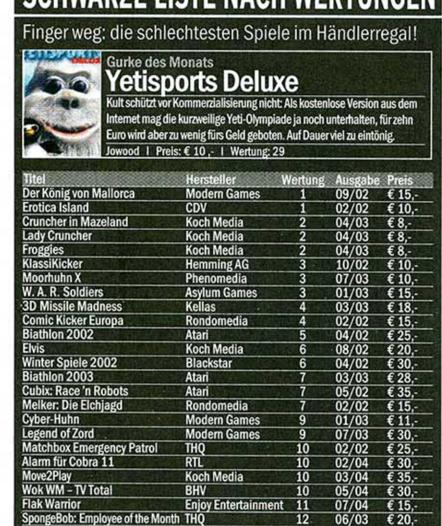
Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- **88**



Football Fusion
Football Fusion verknüpft den derzeit besten Fußballmanager und die derzeit beste Fußballsimulation miteinander. Der Clou: mit Ihrer im **Fußballmanager 2004** zusammengestellten Truppe tragen Sie die Partien direkt in **FIFA 2004** aus.
Electronic Arts | ca. € 70,- **89**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Yetisports Deluxe
Kult schützt vor Kommerzialisierung nicht: Als kostenlose Version aus dem Internet mag die kurzweilige Yeti-Olympiade ja noch unterhalten, für zehn Euro wird aber zu wenig fürs Geld geboten. Auf Dauer viel zu eintönig.
Jowood | Preis: € 10,- | Wertung: 29

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W. A. R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Move2Play	Koch Media	10	03/04	€ 35,-
Wok WM – TV Total	BHV	10	05/04	€ 30,-
Flak Warrior	Enjoy Entertainment	11	07/04	€ 15,-
SpongeBob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-

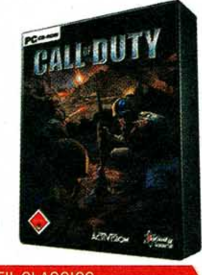
ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Afrika Korps vs. Desert Rats	85	03/04	€ 50,-
Angel vs. Devil	63	05/04	€ 20,-
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	30	04/04	€ 20,-
Bad Boys 2	70	05/04	€ 50,-
Battle Engine Aquila	69	05/04	€ 45,-
Battle Mages	63	06/04	€ 45,-
Battlefield Vietnam	88	05/04	€ 50,-
Beyond Divinity	74	05/04	€ 40,-
Black Hawk Down: Team Sabre	71	04/04	€ 30,-
Böse Nachbarn 2	60	07/04	€ 15,-
Castle Strike 1.1	77	04/04	€ 35,-
Codename Panzers	93	07/04	€ 45,-
Colin McRae Rally 4	88	04/04	€ 45,-
Conan	65	04/04	€ 45,-
Counter-Strike: Condition Zero	68	05/04	€ 30,-
Crazy Machines	41	04/04	€ 10,-
Crusader Kings	-	06/04	€ 35
CSI: Dark Motives	65	07/04	€ 30,-
Dawn of Aces 2	31	04/04	€ 15,-
Dead Man's Hand	69	06/04	€ 30,-
Deus Ex: Invisible War	85	04/04	€ 45,-
Dick Sucks – Terror in Titfield	20	07/04	€ 20,-
Döner Mafia	60	08/04	€ 15,-
Egypt 3: Das Schicksal des Ramses	63	08/04	€ 35,-
Evany: Schlüssel zur Freiheit	57	08/04	€ 30,-
Euro 2004	87	06/04	€ 50,-
Fame Academy	48	03/04	€ 35,-
Far Cry (dt.)	92	05/04	€ 50,
Firestarter	74	04/04	€ 30,-
Flak Warrior	11	07/04	€ 15,-
Gangland	74	07/04	€ 45,-
Gütertrennung XXL	19	05/04	€ 10,-
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	78	07/04	€ 50,-
Hitman: Contracts	84	06/04	€ 45,-
Horizons	69	03/04	€ 45,-
Hugo Bukkazoom	46	03/04	€ 20,-
Joint Operations	85	08/04	€ 45,-
Kicker Manager 2004	74	08/04	€ 35,-
Kill Switch	65	05/04	€ 40,-
Knights of the Temple	78	05/04	€ 50,-
Kröt	36	08/04	€ 10,-
Mashed	75	08/04	€ 40,-
Medicopter 117	49	04/04	€ 20,-
Michael Schumacher Kart 2004	70	05/04	€ 20,-
Moorhuhn Kart 2	52	07/04	€ 15,-
Neverwinter Nights: Horden d. Unterreichs	86	05/04	€ 30,-
Pac-Man World 2	68	07/04	€ 20,-
Perimeter	70	07/04	€ 50,-
Pool Paradise	70	07/04	€ 20,-
Port Royale 2	89	06/04	€ 45,-
Project Freedom	67	07/04	€ 30,-
Punic Wars	71	06/04	€ 45,-
Radsport Manager 2004-2005	60	08/04	€ 40,-
Ragnarok Online*	69	06/04	€ 12,-
Rise of Nations: Thrones & Patriots	81	07/04	€ 30,-
Russian Pinball	60	07/04	€ 15,-
Sacred	85	04/04	€ 45,-
Schizm 2	56	05/04	€ 40,-
Scooby-Doo 2	62	07/04	€ 20,-
Scotland Yard	44	08/04	€ 20,-
Shadowbane	69	04/04	€ 30,-
Shrek 2	57	08/04	€ 35,-
Singles	80	04/04	€ 30,-
Söldner	73	08/04	€ 50,-
Solid Balance	55	08/04	€ 10,-
Soul Ride	30	04/04	€ 15,-
Spellforce: The Breath of Winter	89	08/04	€ 30,-
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	90	05/04	€ 50,-
Starship Conquer	14	07/04	€ 15,-
The Black Mirror	81	05/04	€ 40,-
The I of the Dragon	65	05/04	€ 45,-
The Westerner	83	04/04	€ 40,-
Thief: Deadly Shadow	88	07/04	€ 45,-
Trackmania	77	06/04	€ 40,-
Transportgigant	71	07/04	€ 45,-
True Crime: Streets of L.A.	78	07/04	€ 40,-
Two Thrones	51	04/04	€ 30,-
Unreal Tournament 2004 (dt.)	89	05/04	€ 50,-
Vietcong: Fist Alpha	76	03/04	€ 20,-
Virtual Skipper 3	73	08/04	€ 50,-
Wakeboarding Unleashed	83	04/04	€ 30,-
War and Warriors: Jeanne d'Arc	71	04/04	€ 45,-
Warlords Battlecry 3	70	07/04	€ 40,-
Wildlife Park Add-on	65	06/04	€ 20,-
Wok WM	10	05/04	€ 20,-
World Championship Pool 2004	72	07/04	€ 40,-
World War 2: Air Combat	32	04/04	€ 15,-
X2: Die Bedrohung	82	03/04	€ 45,-
Yetisports Deluxe	29	08/04	€ 10,-
Yu-Gi-Oh!	58	03/04	€ 30,-

*Monatliche Gebühr, je nach gewähltem Paket

Call of **Duty**



Sensible Gemüter sollten um **Call of Duty** lieber einen Bogen machen: Nie zuvor wurden die Kämpfe des Zweiten Weltkriegs so beklemmend in einem Ego-Shooter umgesetzt. Die hervorragende Surround-Beschallung lässt es an allen Ecken und Enden krachen, während Sie mit der überlebenswichtigen Unterstützung der computergesteuerten Kameraden in die Schlacht ziehen. Geskriptete Ereignisse, deren Ausgang zumeist nicht vorbestimmt ist, erhöhen das packende „Mittendrin-Gefühl".



Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy

Was **Star Wars: Knights of the Old Republic** den Rollenspielern, das ist dem Ego-Shooter-Fan **Jedi Knight – Jedi Academy**. Die **Star Wars**-Stimmung wird auch hier exzellent eingefangen, die Atmosphäre ist so dicht, dass man sie mit einem Lichtschwert schneiden könnte. Als junger Padawan gilt es, spannende Missionen zu bestehen; ob Sie sich der dunklen oder der hellen Seite anschließen, dürfen Sie selbst entscheiden.



Tony Tough

Sie mögen klassische Adventures? Sie stehen auf schrägen Humor? Sie denken auch gerne mal um die Ecke? Wenn Sie dreimal mit „Ja" geantwortet haben, dann ist **Tony Tough** genau das Richtige für Sie. Sie schlüpfen in die Haut des kleinwüchsigen Privatdetektivs Tony Tough, der die Entführung seines Partners aufklären will. Leider ist die Grafik nicht mehr ganz auf Höhe der Zeit, dafür erinnert die Gag-Dichte aber an beste Lucas-Arts-Zeiten.



Star Wars: Knights of the Old Republic


SPANNEND Die rundenbasierten Kämpfe fesseln mit tollen Animationen.

Buchstäblich ausgezeichnet: **Knights of the Old Republic** ist günstiger zu haben.



Nicht umsonst wurde unsere Rollenspiel-Referenz **Knights of the Old Republic** mit Preisen überschüttet: Selten zuvor gab es in einem Rollenspiel eine derart große Handlungsfreiheit, gepaart mit einer so packenden Atmosphäre. Sie können sich mit guten Taten als Jedi etablieren oder aber mit Schurkereien der dunklen Seite der Macht frönen – es bleibt ganz Ihnen überlassen. Im Gegensatz zu anderen Titeln schränkt Sie der Beitritt zur bösen Seite nicht ein; falls Sie die putzigen Ewoks doch lieber in die Sklaverei verkaufen, werden Sie außer dem Geld auch noch Erfahrungspunkte erhalten. Egal für welche Seite Sie sich entscheiden, der riesige Spielumfang und die unzähligen Haupt- und Nebenquests werden Sie für Wochen beschäftigen. Bemerkenswert: die fabelhafte Synchronisation. Jeder noch so kleine Dialog – und davon gibt es mehr als genug – wurde aufwendig eingedeutscht.



ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Beyond Good & Evil	Ubisoft	80	€ 45,-
Black Hawk Down Gold Pack	Electronic Arts	87	€ 30,-
NEU Call of Duty	Activision	86	€ 30,-
C&C Generäle Deluxe	EA	86	€ 50,-
Chrome	Koch	82	€ 20,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Dark Age of Camelot - Bundle	GOA	84	€ 45,-
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	82	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Football Fusion	Electronic Arts	86	€ 70,-
Fußballmanager 2003 Classic	Electronic Arts	83	€ 15,-
Gothic 2: Gold Edition	Koch Media	86	€ 40,-
Heldenzeit	JoWooD	84	€ 40,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	81	€ 15,-
Industriegigant 2 Gold	Koch Media	84	€ 20,-
NEU Knights of the Old Republic	Activision	92	€ 30,-
Medieval Battle Collection	Activision	80	€ 30,-
Morrowind GotY Edition	Ubisoft	90	€ 35,-
Neverwinter Nights	Atari	84	€ 15,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever 2	Vivendi	90	€ 10,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	88	€ 30,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Raven Shield Gold Edition	Ubisoft	86	€ 35,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Sega Crazy Pack	Vivendi	85	€ 20,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
Tactical Ops	Atari	82	€ 15,-
Tempel des Elementaren Bösen	Atari	79	€ 15,-
Tom Clancy's Ghost Recon Complete	Ubisoft	83	€ 15,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tron 2.0	Buena Vista	86	€ 20,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-
XIII	Ubisoft	82	€ 30,-
Yager	THQ	84	€ 20,-

TIPPS&TRICKS

Spellforce: Breath of Winter

Eisige Kälte mitten im Sommer? Das Add-on zu Spellforce machts möglich. Damit Sie bei den **hitzigen Gefechten** einen kühlen Kopf bewahren, finden Sie alles Wissenswerte zur Kampagne in unseren Tipps.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 126/127.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion
hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf
www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tipps&Tricks-Index der letzten Ausgaben

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

Titel	Ausgabe	Titel	Ausgabe
Afrika Korps	4/04	Midnight Club 2	9/03
Battlefield 1942 – SWW2	10/03	MoH: Breakthrough	11/03
Battlefield Vietnam	5/04	Morrowind Bloodmoon	2/04
Black Mirror	6/04	Need for Speed: Underground	3/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03	NWN: Schatten von Undernzit	9/03
Call of Duty	1/04	Port Royale 2	6/04
Codename: Panzers – Erster Teil	7/04	Port Royale 2	7/04
Commandos 3	12/03	Prince of Persia: The Sands of Time	2/04
Deus Ex: Invisible War	4/04	Pro Evolution Soccer 3	2/04
DTM Race Driver 2	6/04	Sacred	4/04, 5/04
Empires: Die Neuzeit	12/03	Silent Storm	1/04
Far Cry (dt.)	5/04	Singles	4/04
Far Cry (dt.) Sandbox-Editor-Guide	7/04	Spellforce	1/04, 2/04
FIFA 2004	2/04	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Fußballmanager 2004	2/04	Star Trek: Elite Force 2	8/03
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/03, 11/03	Thief: Deadly Shadows – Erster Teil	7/04
Halo	12/03	Tomb Raider: Angel of Darkness	8/03
HdR 3: Die Rückkehr des Königs	2/04	Tron 2.0	10/03
Hidden & Dangerous 2	1/04	UT 2004 (dt.)	6/04
Hitman: Contracts	7/04	Vietcong: Fist Alpha	3/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03	Warcraft 3: The Frozen Throne	8/03, 9/03
KOTOR	1/04, 3/04	X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04
Lords of Everquest	3/04	XIII	12/03
Max Payne 2	1/04	Yager	11/03

PC Games hilft

X2: DIE BEDROHUNG Generatoren

Ich komme in der letzten Mission der Hauptstory nicht weiter. Die kleinen Objekte am gegnerischen Mutterschiff lassen sich einfach nicht zerstören, da sich das Schiff ständig wegdreht. Wenn ich seitlich anfliege, stoße ich immer am Raumschiff an, und wenn ich frontal darauf zufliege, treffe ich die Objekte nicht. Mein Schiff für diese Mission ist ein Argon Nova. Welche Taktik sollte man anwenden, um die Generatoren zu treffen? Mit Raketen geht das auch nicht, da diese immer vorher schon zerstört werden.

FAM. HOFMANN

Ansgar Steidle: Um die Generatoren zu zerstören, stellen Sie sich mit ein wenig Abstand zum Mutterschiff hin und schalten jeweils den sichtbaren Generator als Ziel auf. Falls Sie große Kampfschiffe besitzen, setzen Sie diese ein, um die Gegner abzulenken – die Khaak schenken Ihnen dann nur noch wenig Beachtung. Die Bewaffnung ist reine Geschmackssache. Ich persönlich fand die Schockwellen-Generatoren sehr nützlich, da diese einen großen Bereich abdecken und gehörigen Schaden anrichten. Raketen funktionieren durchaus auch, Sie benötigen allerdings eine ganze Menge davon und sollten nicht zu weit vom Ziel entfernt sein. Die Mission ist mit einem Argon Nova zu schaffen, eine brauchbare Alternative wäre zum Beispiel die Nemesis.

C&C GENERÄLE Laserpatriot-Raketen

Spielsituation: Ich spiele den WA-Luftwaffen-General gegen einen WA-Laser-General. Mein Problem besteht darin, dass mein Gegner sich mit enorm vielen Laserpatriots regelrecht einbunkert. Da wir mit 50.000 Credits Startgeld spielen, ist bereits nach kurzer Zeit keine Möglichkeit mehr vorhanden, durch diese Abwehr zu kommen: Flieger, Panzer und Soldaten haben keine Chance (die Reichweite und der Schaden der Raketen ist einfach zu hoch). Ich habe es mit Tomahawks probiert, aber alle Raketen dieser Einheiten wurden zerstört und richteten keinen Schaden an. Wissen Sie eine probate Taktik gegen Laserpatriots als WA- oder GBA- Spieler?

MICHAEL

Florian Weidhase: Ihnen kann geholfen werden: Der WA-Lasergeneral ist eigentlich gar nicht so stark. Die Laser sind natürlich gefährlich, ziehen aber jede Menge Strom. Es muss also stets Ihr Hauptziel sein, Kraftwerke zu zerstören. Natürlich darf man es nicht so weit kommen lassen, dass jeder Winkel mit einem Geschütz gesichert ist. Da hilft dann nur noch ein gezielter Angriff mit einer Superwaffe oder der Aurora-Trick: Bauen Sie Aurora-Bomber – gleich vier Stück davon. Greifen Sie den Gegner so an, dass alle Auroras gleichzeitig über dem Ziel sind und je ein Kraftwerk zerlegen. Da die Bomber erst auf dem Rückflug getroffen werden können, schaffen sie den Hinweg allemal. Vier Kraftwerke weniger beim Gegner müssten reichen, um den Strom auszuschalten. Dann bewegt sich kein Laserpanzer und kein Geschütz mehr und Ihr Gegner ist absolut hilflos. Natürlich sollten Sie zu diesem Zeitpunkt eine kleine Streitmacht haben, die den Stromausfall nutzt, um zuzuschlagen.

C&C GENERÄLE mss32.dll

Immer wenn ich den Editor für C&C Generäle starten möchte, bekomme ich eine Fehlermeldung, dass die Datei mss32.dll nicht vorhanden sei. Was ist das für eine Datei und wo bekomme ich die her?

DOMINIK

Petra Fröhlich: Die Datei mss32.dll stammt vom Miles-Sound-System und sollte sich eigentlich auf der Spiel-CD beziehungsweise in Ihrem **C&C**-Spielverzeichnis befinden. Ansonsten können Sie die Datei auch im Internet downloaden: www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?mss32

GTA 3 BF-Injection

Ich komme bei der Kfz-Beschaffung für das Autohaus nicht weiter. Ich habe schon fast alle Fahrzeuge, nur eines fehlt mir: der BF-Injection. Leider habe ich keine Ahnung, wie der Flitzer aussieht. Könnt ihr mir vielleicht beschreiben, wie das Fahrzeug aussieht?

PATRICK

Christian Sauerteig: Kein Problem, der Strandbuggy ist recht auffällig, wie Sie auf dem Screenshot erkennen können. Der Wagen ist aber leider nur selten anzutreffen. Halten Sie einfach die Augen offen, er steht manchmal auf dem Parkplatz beim Kontaktpunkt von El Burro.

SPELLFORCE Feuersteine und Titan

Wo genau finde ich die Steine des ewigen Feuers? Außerdem ist mir aufgefallen, dass ich den Titan einer Rasse ja nur einmal bauen kann – ist das normal?

OLI

Stefan Weiß: Es gilt, insgesamt sechs Steine des ewigen Feuers zu entdecken (die auch alle genutzt werden). Allerdings konnte es vor der Patch-Version 1.05 vorkommen, dass nicht alle vorhanden waren!

Fundorte:
Karte Eloni
Fafna, der Drachling (der auch das Ariafrost hat)
Karte Schattenhain
Feuerskelett (Nördlich des zweiten Menschenmonuments, an dem Sinwen steht, geht ein kleiner Pfad ab. Dort findet man eine Riesenspinne, einen Nekromanten und auch besagtes Skelett).
Karte Südliche Windwallberge
Zyrafyr
Karte Spalt
Kiste am Portal von/nach Mulandir (kann erst geöffnet werden, wenn Ulather tot ist)
Karte Farlorns Heim
Faurung (Drachling in der Nordwestecke)
Karte Farlorns Heim
Fymir (Drache im Norden/Nordosten)

Sollten Sie einen dieser Steine nicht haben, müssen Sie einen Spielstand VOR BETRETEN der jeweiligen Karte heraussuchen, das Spiel auf den aktuellen Stand patchen (momentan 1.11) und dann diese Karte erneut spielen. Wichtig ist, dass der Charakter vor dem Patchen die Karte noch nicht betreten hat, da Gegenstände in **Spellforce** bereits generiert werden, sobald Sie eine Karte das erste Mal betreten.

Zu den Titanen: Ja, man kann tatsächlich pro Karte jeweils nur einmal einen Titan einer Rasse herbeirufen. Stirbt dieser oder verlässt man die Karte, kann der Titan hier nicht mehr herbeigerufen werden.

NWN: HORDEN DES UNTERREICHS

Valsharess ist besiegt und ich habe mit „Mephisto" den Platz getauscht. In der achten Hölle stehe ich nun relativ blöd da, denn ich habe keine Ahnung, wohin der Eisschreiber geführt werden will. Außerdem komme ich mit dem fünften Mysterium nicht weiter.

MICHAEL

Stefan Weiß: Der Schreiber will zu drei der Säulen geführt werden. Wenn Sie die entsprechenden Rätsel nicht lösen können, probieren Sie einfach alle Säulen durch. Oder Sie benutzen einfach unsere kleine Hilfestellung:

Umschreibung	Bedeutung
Pferdemist	Dung
Vierblättrige Pflanze	Klee
Zwei senkrechte Striche	Zwei
Haut eines Tieres	Fell
Dung Klee Zwei Fell	Dunkle Zweifel

Zum Thema Fünftes Mysterium: Achten Sie auf den Intellektfresser – Sie müssen ihn zu den Steinen bringen, die er Ihnen zeigt. So gelangen Sie zu Aribeth und dem Fünften Mysterium.

THE WESTERNER Arztverkleidung

Ich muss mich als Doktor verkleiden und mir fehlt noch die Jacke. Wo kann ich diese bekommen?

HANNES

David Bergmann: Gehen Sie einfach um die Kutsche herum und schauen Sie sich den Doktor aus nächster Nähe an. „Benutzen" Sie den Doktor und schon greift sich Fenimore dessen Jacke. Dummerweise ist die Jacke verschmutzt und muss erst gereinigt werden, bevor Fenimore sie anziehen kann. Begeben Sie sich auf die Banister-Farm. Legen Sie dort die Jacke in den Wäschekorb hinter dem Haus und sprechen Sie danach mit Stella. Die gute Frau erklärt sich bereit, die Wäsche für Sie zu erledigen.

HITMAN: CONTRACTS

Wie bekommt man eigentlich die Minigun? Ich habe schon alles versucht, schaffe es aber irgendwie nicht.

DAVE

Die PC-Games-Spiele-Experten

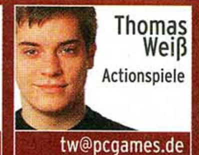

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de


Christoph Holowathy
Strategie- & Rollenspiele
ch@pcgames.de

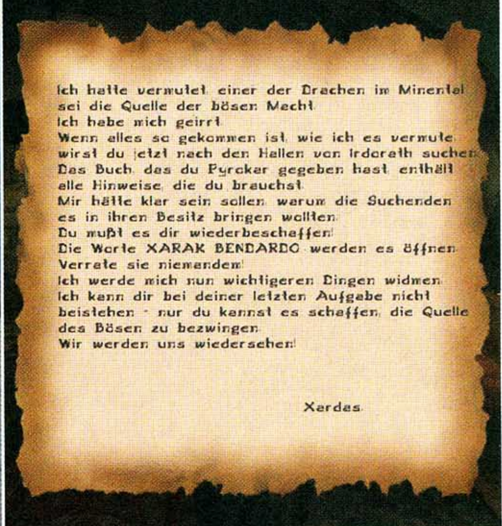

Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de


Christian Sauerteig
Sportspiele & Wi-Simulation
cs@pcgames.de





FARBENFROH Die Frage, ob ein solches Gefährt schick oder doch eher kitschig aussieht, sei mal dahingestellt. Spaß macht es aber, damit rumzuheizen.

SCHRIFTWECHSEL Erst wenn Sie den Brief von Xardas lesen, erhalten Sie die Zauberformel, um das Buch zu öffnen.

Thomas Weiß: Die Minigun zu bekommen, ist etwas umständlich. In der neunten Mission „Vorfall im Wang Fou" liegt auf Hongs Schreibtisch im ersten Stock des Anwesens die Zugangskarte von Doktor Orthmeyer. Glücklicherweise ist das Haus verwaist, daher ist der kleine Abstecher relativ ungefährlich. Nachdem Sie die Karte an sich genommen haben, erledigen Sie erst mal Ihre Aufgaben wie gewohnt. Die darauf folgende Mission brechen Sie ab und starten das „Nachspiel im Sanatorium". Am Ende des ersten Gangs benutzen Sie nun die Magnetkarte – sie bleibt von der letzten Mission im Inventar des Hitman – mit dem Schloss auf der rechten Seite. Dahinter torkelt ein Patient mit der Minigun in den Händen herum. Nehmen Sie ihm das Teil einfach ab.

MAFIA Besuch bei reichen Leuten

Mein Hauptproblem bei dieser Mission besteht darin, dass ich es einfach nicht schaffe, in die Villa einzudringen. Wie löse ich diese Mission?

VALENTIN

Florian Weidhase: Versuchen Sie es doch mal mit dieser Variante:

1. Besuchen Sie Vincenzo. Von ihm erhalten Sie Colt und Baseballschläger.

2. Holen Sie mit einem Auto Salatore in Hoboken ab. Fahren Sie zur Villa und halten Sie am Hintertor. Öffnen Sie das Tor und betreten Sie die Anlage.

3. Weisen Sie Salvatore an, bei der Bank beziehungsweise Statue zu warten.

4. Schleichen Sie sich hinter den Hecken nach links und ziehen Sie der Wache dort hinterrücks eins mit dem Baseballschläger über. Durchsuchen Sie die Wache nach einem Schlüssel. Die beiden übrigen Wächter etwas weiter weg ignorieren Sie einfach.

5. Gehen Sie nun nach rechts zum Pavillon und erledigen Sie den Gegner dort ebenfalls mit dem Baseballschläger. Die nächste Wache patrouilliert vor dem Haus – pirschen Sie sich heran und setzen Sie erneut das hölzerne Sportgerät ein.

6. Holen Sie Salvatore ab und warten Sie bei den Treppen, bis das Zimmermädchen das Licht ausmacht und in die Küche geht. Öffnen Sie nun die Tür und marschieren Sie in die Küche rechts. Dort legen Sie das Küchenmädchen schlafen. Verlassen Sie die Küche durch die andere Tür, halten Sie sich rechts, die Treppe hoch und gehen Sie geradeaus in den nächsten Raum. Hinten links an der Wand befindet sich der Safe, den Salvatore knackt. Sammeln Sie die Beweise ein und treten Sie den Rückweg an.

GOTHIC 2 Xardas' Buch

Im fünften Kapitel komme ich im Keller des Klosters nicht weiter. Das Buch von Xardas lässt sich einfach nicht öffnen. Was mache ich da falsch?

HENNING

Thomas Weiß: Die Lösung ist ganz einfach – Sie müssen zuerst Xardas' Brief lesen. Darin steht die Formel, um das Buch zu öffnen. In Ihrem Inventar lesen Sie zuerst den Brief und danach das Buch. Im Buch ist ein Schlüssel versteckt, mit dem Sie die Tür im Kellergewölbe öffnen können.

MORROWIND Drei Fragen

1. Wo finde ich „Cinia Urtis"? Ich habe in einem Forum gelesen, dass sie am Hafen von Tel Fyr stehen soll, da ist sie aber nicht.

2. Im Skaal-Dorf (Bloodmoon-Add-on) soll ich ein Verbrechen klären. Engar Eismähne soll einen Diebstahl begangen haben. Wie löse ich diesen Fall?

3. Kann man die Schrift aus dem Buch „Ngasta! Kvasta!" im Spiel lernen, um sie entziffern zu können?

BUZZARD

Stefan Weiß:

1. Nicht alle Trainer sind an ihrem Platz, dafür sorgt leider ein Bug. Es gibt folgende Möglichkeiten:

a) Gehen Sie zum Hafen und öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste. Geben Sie ra ein, bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie die Konsole. Das ra steht für „Reset Actors" und platziert in der Regel alle NPCs des entsprechenden Kartenabschnitts an der richtigen Stelle.

b) Öffnen Sie die Konsole und geben Sie ein:
placeATPC „cina urtius", 1,1,1
Bestätigen Sie mit der Eingabetaste – Cinia wird dann direkt vor Ihre Figur teleportiert.

2. Die erste Anlaufstelle ist Engar Eismähne, danach verhört man dessen Frau Risi. Im Haus entdecken Sie unter einem der Kopfkissen einen Brief von Rigmor an Risi. Damit konfrontiert man die untreue Ehefrau. Danach plaudern Sie noch einmal mit Rigmor über die Sache – er gibt das Verbrechen schließlich zu. Gehen Sie mit ihm zu Herzfang ins Met-Haus. Sie müssen dort das Urteil fällen. Der Vorstellung der Nord von einem ehrenvollen Tod entsprechend entscheiden Sie sich am besten für die Opferung an die Wölfe.

3. Kurz gesagt: Nein, die Schrift in diesem Buch lässt sich leider nicht entziffern.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de


Frank Mischkowski
Performance & Tuning
fm@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Thief 3: Deadly Shadows

Statt jede Stelle eines Schlosses mit der Maus abzusuchen, reicht es in den ersten Levels völlig aus, mit den Bewegungstasten (Standard **W**, **A**, **S**, **D**) die vier Richtungen abzusuchen. Dies führt dazu, dass Sie weniger Zeit zum Schlösserknacken benötigen als mit der Maus. JONAS BRÜGGE

2 NWN: Horden des Unterreichs

Im Add-on gibt es im zweiten Kapitel die Möglichkeit, eine unbegrenzte Menge Gold zu erhalten. Wenn Sie in der Stadt der Illithiden zum Ältestenhirn vorgelassen werden, geben Sie den Schutzhelm ab, der die Geisteskräfte der Illithiden abhält. Nach dem Gespräch mit dem Ältestenhirn bekommen Sie den Helm zurück. Hier hat sich ein kleiner Fehler eingeschlichen: Sie können das Ältestenhirn besuchen, so oft Sie wollen, und erhalten jedes Mal einen Helm zurück, brauchen diesen aber nur beim ersten Mal abgeben. Somit bringt Ihnen jedes Gespräch einen Helm ein, den Sie dann je nach Charakterwerten für etwa. 4.500 bis 5.000 Kredits verkaufen. STEFANIE WAGNER

3 Sacred

Damit Ihr Bogenschütze auch mit einem schwachen Bogen so richtig reinhaut, gibt es einen kleinen Kniff. Legen Sie den Bogen in den einen und eine zweite, beliebige Waffe mit viel Schaden in einen weiteren Waffenslot. Schießen Sie auf Ihr Ziel und wechseln Sie sofort auf den anderen Slot. Der Pfeil trifft das Ziel nun nicht mit den Werten des Bogens, sondern verursacht den Schaden der gewählten Zweitwaffe.

STEFAN WILDERMANN

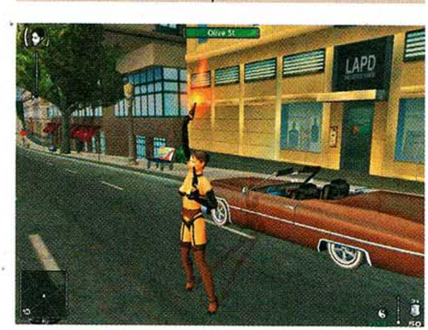
4 The Simpson: Hit & Run

Reicht Ihnen bei einer Hetzjagd die Zeit nicht? Im Unterordner **scripts\missions** finden Sie die Bedingungen für alle Missionen. Beispielsweise öffnen Sie im Ordner **level02** die Datei **m5i.mfk** mit einem Editor und suchen nach dem Eintrag **SetStageTime**, hinter den Sie eine andere Zahl schreiben. Diese gibt das Zeitlimit in Sekunden an. Rechtsklicken Sie auf die Datei und wählen Sie **Eigenschaften**. Entfernen Sie das Häkchen vor **Schreibgeschützt** und speichern Sie die Änderungen. Nun starten Sie das Spiel und können in Level 2 ganz entspannt die fünfte Mission angehen. MARC SCHUSTER

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Sie finden Nick Kang doof? Kein Problem! Mit unseren Cheats verpassen Sie dem Knaben ein völlig neues Aussehen. Um die Figur zu ändern, erstellen Sie ein neues Spiel und taufen es auf einen der angegebenen Namen:

Spielname	Charakter
B1G1	Wanda Parks
ROSA	Rosie
HURT M3	Rosie in SM-Montur
JASS	Esel in SM-Montur
J1MM	Zombie
FATT	Georg, der Polizist
FUZZ	Streifenpolizist
5WAT	Swat-Einheit
MRFU	Japanischer Oberganove
HARA	Japanischer Arbeiter
TFAN	Gangster der alten Schule
P1MP	Reicher Gauner
HAWG	Rocker
PHAM	Metzger
BRUZ	Boxer
MNKY	Prügelknabe
B00Z	Trinker
M1K3	Anti-Terror-Einheit
TATS	Ganzkörpertätowierte Japanerin



CODENAME: PANZERS

Falls Ihr Feldzug immer wieder ins Stocken gerät, haben wir hier eine kleine Starthilfe für Sie. Drücken Sie die **Eingabetaste** und tippen Sie folgende Codes ein:

Cheat	Wirkung
SheepInTheTrees	Gottmodus
SpotTheBraincell	+1 Stern Erfahrung
MoneySong	+1.000 Prestige
TheSpanishInquisition oder Motorhead	Ein Schuss genügt
BicycleRepairMan	Unlimited Ammo
SelfDefenceAgainst-FreshFruit	Unverwundbarkeit
MrHilter	Mehr Unterstützung
DirtyHungarian-Phrasebook	Karte gewinnen
TheFunniestJoke-InTheWorld	Die Deutschen lachen sich tot.



DÖNERMAFIA

Wir zeigen Ihnen, wie Sie im Handumdrehen zum Dönerpaten der Stadt avancieren. Mit unserem „Hundetrick" heimsen Sie jede Menge Geld ein und kaufen die Konkurrenz im Nu auf. So geht's: Speichern Sie das Spiel zu Wochenbeginn ab. Jetzt begeben Sie sich zur Hunderennbahn, setzen 50 Euro und sehen sich das Rennen an. Merken Sie sich den Sieger und laden Sie den letzten Spielstand. Dank Ihrer hellseherischen Fähigkeiten wissen Sie nun, auf welchen Köter Sie den Höchstbetrag von 10.000 Euro setzen müssen. Und siehe da, die Töle macht schon wieder das Rennen. Wenn Sie den Trick ein paar Mal nacheinander ausführen, haben Sie genügend Knete, um die ganze Stadt zu kaufen.

SACRED

Auch für das Action-Rollenspiel haben wir kleine Hilfen parat. Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel, wählen Sie **Eigenschaften** und tippen Sie ans Ende der Zeile den Parameter **/cheats=1**. Während des Spielens drücken Sie die **Zirkumflex**-Taste (^). Um die Kommandos zu aktivieren, geben Sie zuerst **sys cheats=1** ein.

Cheat	Wirkung
cheat lord	Unverwundbarkeit
cheat suicide	Selbstmord
cheat tp	Teleportieren
cheat decap	Charakter köpfen

HITMAN: CONTRACTS

Wir haben noch einen kleinen Nachtrag zum großen Baller-Mann. Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **HitmanContracts.ini** mit einem Texteditor und fügen Sie am Ende die Zeile **EnableCheats** hinzu. Nun steht ein praktisches Cheat-Menü zur Verfügung. Drücken Sie die **Umschalt**- und die **Escape**-Taste, um es zu öffnen.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Als Budget-Titel macht der **Star Wars**-Titel nicht weniger Laune. Öffnen Sie die Konsole mit der **Umschalt**- und der **Zirkumflex**-Taste (^) gleichzeitig. Nachdem Sie **helpusobi 1** eingegeben haben, können Sie folgende Codes nutzen:

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
noclip	Durch Wände gehen
give all	Alle Gegenstände und Waffen verfügbar
give ammo	Zusätzliche Munition
give health	Volle Gesundheit
give armor	Mehr Rüstung
suicide	Selbstmord
quit	Spiel beenden

Sie können Charaktere erscheinen lassen, die sich Ihrer Gesinnung entsprechend verhalten. Mit **NPC spawn x** erschaffen Sie den entsprechenden Charakter. Mit **playermodel x** schlüpfen Sie selbst in diese Rolle. Geben Sie vorab wie gehabt **helpusobi 1** ein.

Modelname	
Atst	Luke
Boba_Fett	R2d2
ChewiDesann	Ragnos
Galak	Rancor
Gran	Rax
Jan	Reelo
Jeditrainer	Saboteur
Kyle	Tavion

Joint Operations: Typhoon Rising

Joint Operations verbindet riesige Teamschlachten mit ausgesprochen hübschen Grafik-Effekten. Dank umfangreicher Einstellungsmöglichkeiten läuft das Spiel auch auf Ihrem PC – wir zeigen, wie.

Novalogics Multiplayer-Shooter verfügt über eine automatische Hardware-Erkennung: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, passt das Programm die Grafik-Details Ihren PC-Komponenten an. In unserem Praxistest arbeitete die Erkennung nicht immer zuverlässig – nehmen Sie die Anpassungen besser manuell vor. Ab 2.200 MHz ist Ihr Prozessor für die höchste Detailstufe gerüstet. Wer eine schwächere CPU besitzt, sollte zunächst die Einstellung „Particle Density" herabsetzen. Dadurch fliegen im Kugelhagel weniger Funken. Die Grafikqualität verschlechtert sich kaum, das Spiel läuft jedoch gerade bei Gefechten spürbar schneller. Zudem sollten Sie die Schatten auf „Normal" reduzieren, um die CPU zu entlasten.

Ganz schön schattig

Joint Operations macht starken Gebrauch von Pixel und Vertex Shadern, um beispielsweise Wasser mit Reflexionen oder beeindruckende Verwischeffekte darzustellen. Da DX-7-Grafikkarten keine Shader beherrschen, müssen Besitzer eines Modells der Geforce2- und Geforce4-MX-Serie auf diese Effekte verzichten. Mit einer Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9600 XT läuft **Joint Operations** dagegen mit allen Details flüssig. Wer mit einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra spielen will, setzt die Einstellungen „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Detail" auf „Normal". Über „Frame Effects" können Sie Grafikspielereien wie Unschärfe abschalten, um mit den genannten Grafikkarten flüssig zu spielen. Ärgerlich: Die automatische Hardware-Erkennung verhindert bei manchen 3D-Platinen, dass die höchste Detailstufe ausgewählt wird. So können beispielsweise Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 nicht die beste Texturauflösung anwählen. DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Joint Operations in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5900 XT

Mit 1.500 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ „Terrain Poly Detail"/„Object Poly Detail" auf „Normal" stellen
- ☐ Für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" „Normal" auswählen
- ☐ Bei „Water Quality" den Wert „Low" wählen
- ☐ „Shadows" auf „Off" setzen
- ☐ Für „Particle Density" „Low" einstellen
- ☐ Die „Frame Effects" auf „Off" stellen

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ „Terrain Poly Detail"/„Object Poly Detail" auf „High" stellen
- ☐ Für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" „Highest" auswählen
- ☐ Bei „Water Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ „Shadows" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Particle Density" „Low" einstellen
- ☐ Die „Frame Effects" auf „High" stellen

Mit 2.200 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ „Terrain Poly Detail"/„Object Poly Detail" auf „Highest"
- ☐ Für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" „Highest" auswählen
- ☐ Bei „Water Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ „Shadows" auf „High" setzen
- ☐ Für „Particle Density" „High" einstellen
- ☐ Die „Frame Effects" auf „High" stellen

Maximale Details

IDYLLE: Auf der Wasseroberfläche wird die gespiegelte Umgebung korrekt vom Wellengang gebrochen, die Sichtweite ist hoch und die Landschaft wirkt detailliert. Zudem wirft die Figur einen Schatten.

Minimale Details



GENÜGSAM: Das Wasser sieht unnatürlich aus, der Schatten ist verschwunden und die Texturen auf der Figur und der Umgebung verfügen über weniger Details. Zudem fehlt der Blend-Effekt der Sonne.

Das „Video"-Menü von Joint Operations

Resolution: 1024x768
Widescreen Display: No
Gamma
Set Default Configuration
Set Performance Configuration
Set Quality Configuration
Advanced

1 Terrain Poly Detail	Highest	5 Water Quality	High
2 Terrain Texture Detail	Highest	6 Shadows	High
3 Object Poly Detail	Highest	7 Particle Density	High
4 Object Texture Quality	Highest	8 Frame Effects	High
Full Screen Antialias	Off	Texture Filtering	Trilinear

BACK

1. **Terrain Poly Detail:** Bestimmt, wie viele Polygone für den Aufbau der Landschaft verwendet werden. Bei einem niedrigen Wert wirkt die Umgebung kantiger, das Spiel läuft jedoch kaum schneller.
2. **Terrain Texture Detail:** Bei einer langsamen Grafikkarte (Geforce4 MX, Geforce3 Ti-200, FX 5200 Ultra) ist der Spielablauf schneller, wenn Sie die Detailstufe der Umgebungstexturen verringern.
3. **Object Poly Detail:** Ein niedriger Wert lässt Objekte wie Bäume und Fässer auf eine gewisse Distanz kantiger aussehen. Ab einer 1.800-MHz-CPU wählen Sie die höchste Einstellung.
4. **Object Texture Quality:** Auch die Detailstufe der Texturen auf Objekten und Figuren sollten Besitzer einer langsamen Grafikkarte herunterregeln.
5. **Water Quality:** Auf der niedrigsten Stufe wirken die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche detailarm. Bei DX7-Karten ist der höchste Wert nicht anwählbar.
6. **Shadows:** Bei weniger als 2.200 MHz setzen Sie die Darstellung der Schatten herunter, um flüssig spielen zu können. Besonders bei Schlachten fallen diese ohnehin kaum auf.
7. **Particle Density:** Bestimmt etwa, wie viele Funken durch die Gegend fliegen. Für die Berechnung ist die CPU zuständig, bei weniger als 2.000 MHz wählen Sie einen niedrigen Wert.
8. **Frame Effects:** Sorgt für einen Verwischeffekt, sobald man getroffen wird, und erzeugt eine Lichtkorona um die Sonne. Fordert die Grafikkarte stark – bei Performance-Problemen abschalten.

Soldiers: Heroes of Wold War 2 (Demo)

Wenn bei Soldiers schwere Stahlkolosse über das Schlachtfeld rumpeln, verrichtet ihr PC Schwerstarbeit. Wir erklären, wie Sie die Detailstufe an Ihr System anpassen.

Die Technik des Codemasters-Strategiespiels hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Besonders gelungen sind die Einheiten und die Animationen. So können Sie erkennen, wie Infanteristen in Panzer klettern und Fahrzeuge bei Explosionen meterweit durch die Luft fliegen. Auf Shader-Effekte wurde hingegen komplett verzichtet. **Soldiers** sieht auf einer alten DirectX-7-Grafikkarte daher genauso aus, wie auf einem aktuellen DX-9-Beschleuniger. Die Hardware-Anforderungen sind trotzdem vergleichsweise hoch: Erst mit einem 2.400 MHz starken Prozessor laufen Massenschlachten flüssig ab. Zudem schwankt die Spielgeschwindigkeit bei unserer Testversion sehr stark: Gerade Explosionen sorgen für starkes Grafikruckeln – egal, welche Komponenten im System arbeiteten.

Leistungsvorteil

Die Darstellung der Schatten hat großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit – besonders schwächere Grafikkarten wie die Geforce FX 5200 Ultra oder die Geforce3 Ti-200 werden mit der höchsten Einstellung überfordert. Sobald Sie statt „Einzelne Schattenmaps" den Wert „Multiple Schattenmaps" auswählen, läuft **Soldiers** 16 Prozent schneller. Die beiden unteren Einstellungen sorgen für eine deutlich schlechtere Grafikqualität, bringen jedoch kaum zusätzliche Leistung – wählen Sie also den Wert „Multiple Schattenmaps". Auch die Option „Komprimieren" beeinflusst die Performance stark. Gerade mit einer langsameren Grafikkarte wie der Geforce4 MX-440 oder Geforce3 Ti-200 sollten Sie diese Einstellung aktivieren. Dadurch verlieren die Texturen an Schärfe, das Spiel läuft jedoch merklich schneller. Kantenglättung ließ sich bei unserer Testversion noch nicht aktivieren.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Soldiers in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

Mit 1.600 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce4 MX-440 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Farbentiefe" und „Texturtiefe" „32 Bit" auswählen
- ☐ Für „Texturdetails" den Wert „Niedrige Texturdetails" wählen
- ☐ „Komprimieren" aktivieren
- ☐ Bei „Mip Filterung" „Linear" einstellen
- ☐ „Schatten-Typ" auf „Multiple Schattenmaps" setzen

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Farbentiefe" und „Texturtiefe" „32 Bit" auswählen
- ☐ Für „Texturdetails" den Wert „Mittlere Texturdetails" wählen
- ☐ „Komprimieren" aktivieren
- ☐ Bei „Mip Filterung" „Linear" einstellen
- ☐ „Schatten-Typ" auf „Multiple Schattenmaps" setzen

Mit 2.400 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Farbentiefe" und „Texturtiefe" „32 Bit" auswählen
- ☐ Für „Texturdetails" den Wert „Hohe Texturdetails" wählen
- ☐ „Komprimieren" nicht aktivieren
- ☐ Bei „Mip Filterung" „Anisotropic" einstellen
- ☐ „Schatten-Typ" auf „Einzelne Schattenmap" setzen



HOCHKARÄTIG: Vor allem die Fahrzeuge und Soldaten sehen sehr detailliert aus. Alle Einheiten und die Landschaftsobjekte werfen einen Schatten auf ihre Umgebung.



GEDROSSELT: Die Schatten werden nicht mehr dargestellt und alle Texturen sind sehr unscharf und detailarm, wodurch besonders Bäume und Büsche sehr schlecht aussehen.

Das Menü „Video Optionen" von **Soldiers**



1 Auflösung: Mit einer Geforce4 MX-440 oder Geforce2 setzen Sie die Auflösung auf 800x600 herunter, um flüssig spielen zu können. Achten Sie zudem darauf, eine möglichst hohe Wiederholfrequenz auszuwählen (je nach Monitor 85 Hz und mehr).

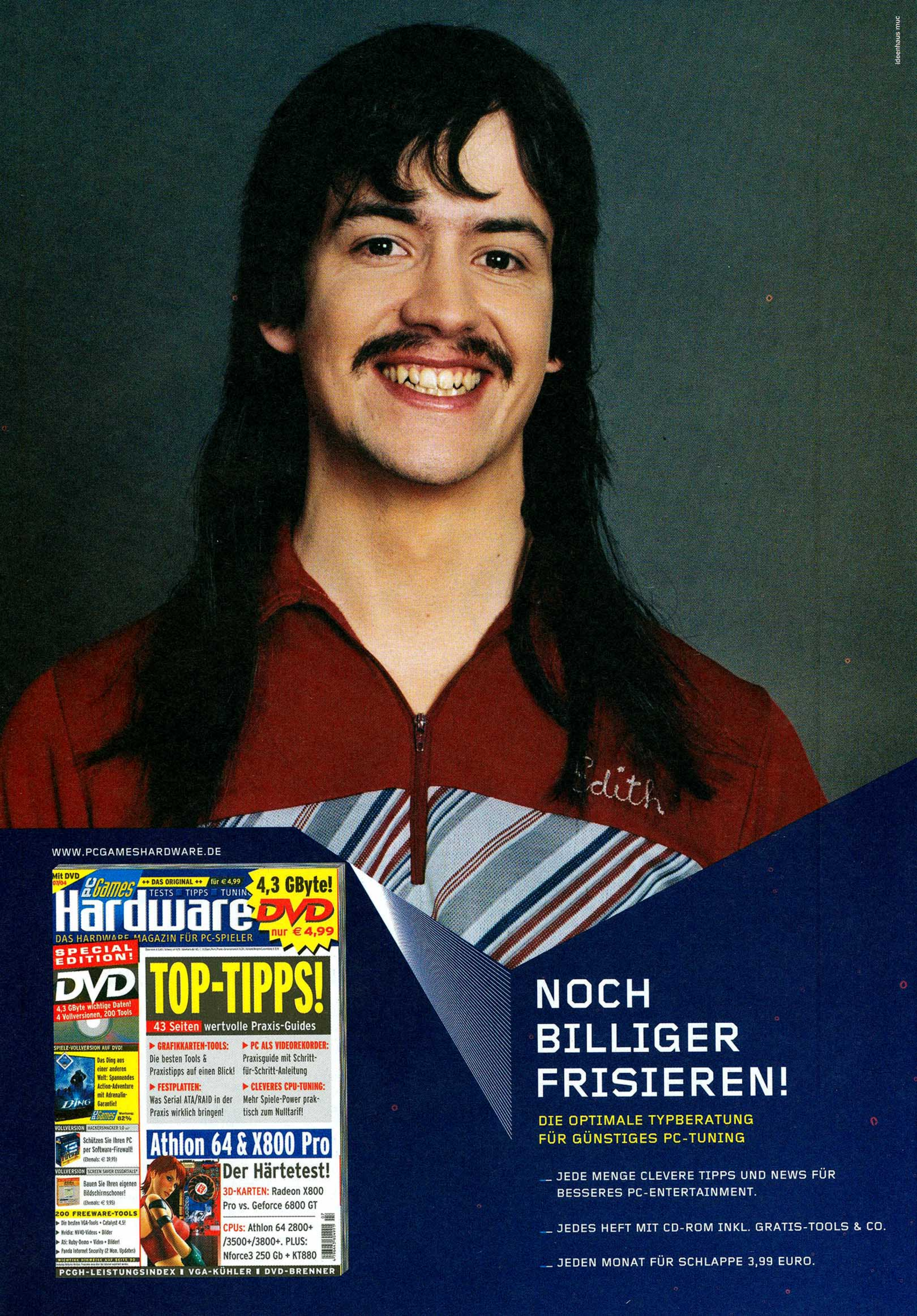
2 Texturdetails: Bestimmt die Auflösung der verwendeten Texturen. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra wählen einen niedrigen Wert.

3 Komprimieren: Ist diese Einstellung aktiviert, verlieren die Texturen ein wenig an Schärfe. Dadurch sieht das Spiel immer noch gut aus und läuft deutlich schneller.

4 Mip Filterung: Ab einer Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT wählen Sie den Wert „Anisotropic". Dadurch werden alle Texturen und Landschaftsobjekte wie Bäume und Gräser auch auf größere Distanz noch scharf dargestellt.

5 Schatten-Typ: Wenn Sie „Multiple Schattenmaps" auswählen, läuft Soldiers deutlich schneller, die Schatten wirken jedoch unscharf. Die unteren beiden Einstellungen sehen deutlich schlechter aus, ohne für entsprechend mehr Leistung zu sorgen.

6 Max. FPS: Liegt der FPS-Wert über der Wiederholfrequenz, kann es zu Bildschlieren kommen (beispielsweise 100 fps bei 85 Hz).



ideenhaus muc
Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
Mit DVD
07/04
PC Games
++ DAS ORIGINAL ++
für € 4,99
TESTS TIPPS TUNIN
Hardware
4,3 GByte!
DVD
nur € 4,99
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
SPECIAL EDITION!
DVD
4,3 GByte wichtige Daten! 4 Vollversionen, 200 Tools
TOP-TIPPS!
43 Seiten wertvolle Praxis-Guides
GRAFIKKARTEN-TOOLS: Die besten Tools & Praxistipps auf einen Blick!
PC ALS VIDEOREKORDER: Praxisguide mit Schritt-für-Schritt-Anleitung
FESTPLATTEN: Was Serial ATA/RAID in der Praxis wirklich bringen!
CLEVERES CPU-TUNING: Mehr Spiele-Power praktisch zum Nulltarif!
SPIELE-VOLLVERSION AUF DVD!
Das Ding aus einer anderen Welt: Spannendes Action-Adventure mit Adrenalin-Garantie!
Schützen Sie Ihren PC per Software-Firewall!
Bauen Sie Ihren eigenen Bildschirmschoner!
200 FREEWARE-TOOLS
Athlon 64 & X800 Pro
Der Härtetest!
3D-KARTEN: Radeon X800 Pro vs. Geforce 6800 GT
CPUs: Athlon 64 2800+ /3500+/3800+. PLUS: Nforce3 250 Gb + KT880
PCGH-LEISTUNGSINDEX ▮ VGA-KÜHLER ▮ DVD-BRENNER
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.

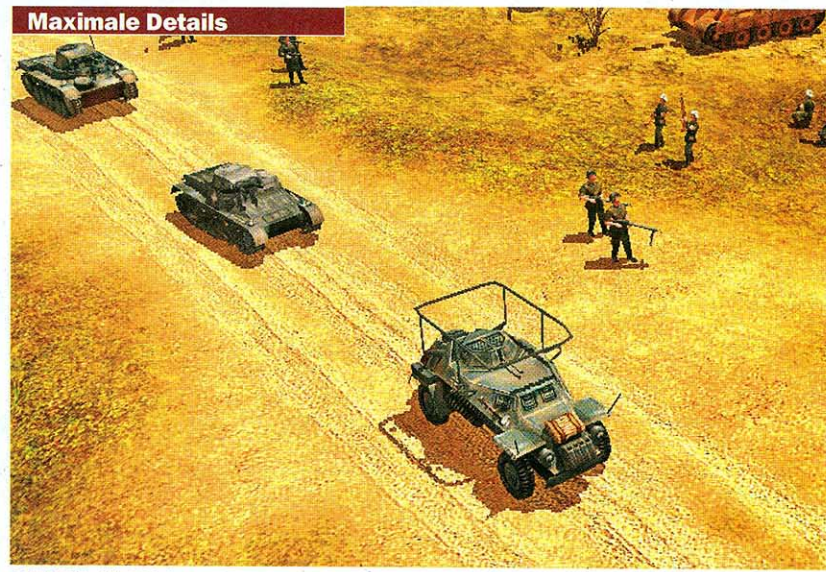
Codename: Panzers

In Codename: Panzers rumst und explodiert es an allen Ecken und Enden. Wir verraten, wie Ihr PC trotzdem selbst die größten Schlachten bewältigt.

Die Gefechte von **Codename: Panzers** werden von der selbst entwickelten Gepard-3D-Engine, die bereits bei Stormregions Strategiespiel **SWINE** zum Einsatz kam, aufwendig in Szene gesetzt. Um die volle Grafikqualität flüssig darzustellen, benötigen Sie vor allem eine schnelle CPU: Erst mit 2.500 MHz sollten Sie die höchste Detailstufe wählen. Gerade die riesigen Missionen wie Stalingrad oder Berlin fordern den Hauptprozessor enorm. Bei einer langsameren CPU sollten Sie zunächst die Schatten-Darstellung herabsetzen. Mit einer 2.000-MHz-CPU läuft **Panzers** ohne Schatten knapp 30 Prozent schneller und ist somit gut spielbar.

Grafikkarte richtig ausnutzen

Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen niedrig: Bereits mit einer günstigen 9600 XT oder FX 5700 Ultra können Sie ohne Probleme in 1.024x768 mit allen Details spielen. Wenn in Ihrem Rechner eine Geforce3 Ti-200 oder eine FX 5200 Ultra steckt, sollten Sie die Einstellung „Texturdetail" herunterregeln. Zudem ist im Optionsmenü standardmäßig die anisotrope Filterung aktiviert. Dadurch wird die Umgebung auch auf mittlere Entfernung noch scharf dargestellt, womit **Panzers** besser aussieht. Da die anisotrope Filterung eine zusätzliche Belastung für die Grafikkarte bedeutet, sollten Besitzer besagter Karten die Einstellung „Texturfilterung" auf „Trilinear" setzen. Mit dem niedrigsten Wert „Bilinear" sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft jedoch nicht schneller. Trotz toller Optik werden Top-Beschleuniger wie die Radeon-9800- oder die FX-5900-Reihe unterfordert. Wählen Sie daher im Menü bei „Anti-aliasing" getrost „4x" aus. Hierfür müssen Sie allerdings im Treibermenü den Eintrag für Kantenglättung auf „Standardeinstellung" (Ati) beziehungsweise „Application Controlled" (Nvidia) setzen. Die Bäume und die pixeligen Schatten werden jedoch nicht geglättet. DANIEL MÖLLENDORF



SCHATTIG: Alle Objekte und Figuren werfen auf sich selbst und ihre Umgebung einen dynamischen Schatten. Durch hochaufgelöste Texturen wirkt die Landschaft zudem ausgesprochen detailliert.



SCHMALSPUR: Die Schatten-Effekte fehlen vollständig und die Texturen wirken grob und detailarm. Ab einer mittleren Entfernung werden die Umgebungstexturen extrem unscharf.

TUNING-TIPPS

Um Codename: Panzers in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

Mit 1.900 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Die „Auflösung" auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Anti-aliasing" „Disabled" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Keine" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Niedrig" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Trilinear" wählen

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Die „Auflösung" auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Anti-aliasing" „2x" einstellen
- ☐ Für „Schatten" den Wert „Keine" auswählen
- ☐ „Texturdetail" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Texturfilterung" „Anisotropic" wählen

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Die „Auflösung" auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei "Anti-Aliasing" "4x" einstellen
- ☐ Für "Schatten" den Wert "Eigenschatten" auswählen
- ☐ "Texturdetail" auf "Hoch" setzen
- ☐ Bei "Texturfilterung" "Anisotropic" wählen

Das „Grafik"-Menü von **Codename: Panzers**



1 Anti-aliasing: Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie bereits 2x Kantenglättung aktivieren, ohne dass die Spielgeschwindigkeit leidet. Grafikkarten der Radeon-9800- oder FX-5900-Reihe haben sogar genug Leistung für 4x Kantenglättung.

2 Schatten: Für die Schattenberechnung ist die CPU zuständig. Bei „Eigenschatten" werfen die Fahrzeuge einen realistischen Schatten auf sich selbst. Hierfür sollten Sie eine CPU mit 2.500 MHz haben. Auf der niedrigsten Stufe reichen 2.000 MHz.

3 Texturdetails: Bestimmt den Detailgrad der Texturen auf den Einheiten und der Umgebung. Mit einer Geforce3 Ti-200, FX 5200 Ultra oder der Geforce4-MX-Reihe wählen Sie „Niedrig".

4 Texturfilterung: Durch anisotrope Filterung verfügen auch entfernte Texturen über alle Details. Wie bei Kantenglättung muss hierfür allerdings im Treibermenü die entsprechende Einstellung auf „Standardeinstellung" (Ati) oder „Application Controlled" (Nvidia) stehen.

Söldner: Secret Wars

Riesige Areale, eine Unmenge von Waffen sowie Fahrzeuge und Flugmaschinen machen Söldner zur Spielwiese für Profis. Unsere Tipps helfen Ihnen dabei, sich in der unglaublichen Vielfalt zurechtzufinden.

Besonderheiten der Söldner-Welt

Wirkungsweise der Waffen

Für jede Situation und Aufgabe gibt es in **Söldner** die richtige Bewaffnung, die Sie sorgsam aussuchen sollten, da die Waffen sonst nicht die gewünschte Wirkung zeigen. So verursachen Sie mit Granaten und selbst großkalibrigen Gewehren bei gepanzerten Zielen keinen Kratzer. Haben Sie einen Anti-Bunker- oder Anti-Personen-Raketenwerfer, nimmt solch ein Fahrzeug wenigstens etwas Schaden. Auch bringt Ihnen ein teures Panzerfahrzeug nichts, wenn lediglich ein leichtes Geschütz eingebaut ist und der Gegner mit schwerem Gerät antritt. In diesem Fall hilft nur noch, das Weite zu suchen oder auszusteigen und die Panzerfaust zu zücken. Übrigens kommt es auch darauf an, an welcher Stelle Sie ein Ziel treffen. Panzer halten beispielsweise vorn am meisten und hinten am wenigsten Treffer aus.



ZÄH Eine Rakete genügt nicht immer. Je nach Trefferzone und Waffe richten Sie unterschiedlich viel Schaden an. Leisten Sie sich deshalb die Varianten mit drei Geschossen, das genügt immer.

Wie behalte ich die Übersicht?

Verwenden Sie die Ich-Perspektive nur dann, wenn Ihre Spielfigur andernfalls das Ziel verdecken würde. Die Beobachterperspektive ist wesentlich effektiver und verschafft Ihnen einen guten Überblick. So lugen Sie vorsichtig um Ecken, durch Fenster oder über Hügelkuppen, ohne sich zu zeigen. Sie sehen auf diese Weise Ihre Feinde kommen, bevor Sie selbst von jemandem entdeckt werden. Rücken Sie dementsprechend vor, nutzen Sie den Sichtschutz von Bäumen und Sträuchern aus und Sie haben trotzdem alles im Blick. In den Grafikoptionen stellen Sie noch das Gras ab, damit Sie freie Sicht haben. Die Büschel sehen zwar nett aus, bieten Ihnen aber keinen Sichtschutz, da sie für andere Leute aus wenigen Metern Entfernung nicht mehr zu sehen sind und Sie unbewusst auf dem Präsentierteller liegen.

Wie rüste ich mich aus?

Legen Sie sich unbedingt als Erstes eine Schutzweste zu, wenn Sie per pedes unterwegs sind, anders überleben Sie keine zwei Treffer. Ansonsten muss und darf es nicht immer das teuerste Equipment sein, haushalten Sie mit Ihrem Geld, so gut es geht. Schließlich nützt es nichts, wenn Sie ein ultimatives Scharfschützengewehr kaufen, dann von einem Panzer überrascht werden und keine Knete mehr für einen Raketenwerfer haben. Überlegen Sie sich also genau, was Sie vorhaben und was in der aktuellen Situation nützlich ist. Sicherlich macht beispielsweise ein Traktor im Kampfeinsatz wenig Sinn. Bei genauerer Betrachtung lohnt sich die Anschaffung vielleicht trotzdem: Sie sind damit immer noch schneller unterwegs und besser geschützt als zu Fuß – das reicht notfalls, um die nächste Flagge zu erobern und einer drohenden Niederlage zu entgehen.

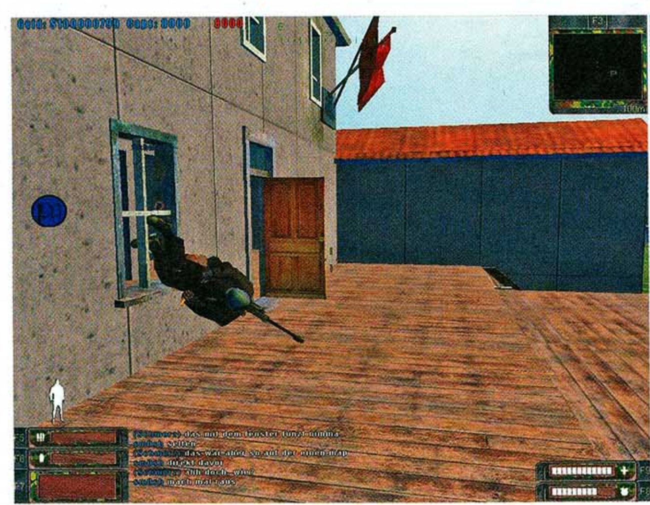
Die Wahl der Uniform

Im Gegensatz zu anderen Vertretern von Online-Actionspielen haben Sie bei **Söldner** die Möglichkeit, sich ein sehr individuelles Äußeres zuzulegen und dies auch jederzeit zu ändern. Suchen Sie sich je nach Landschaft und Tageszeit die passende Kleidung aus. Dabei geht es nicht immer nur um gute Tarnung. Im Spielmodus „Geiselbefreiung" legen Sie ein unerfahrenes Team herein, indem Sie sich ein Holzfällerhemd überstreifen und sich neben die Geiseln stellen – der Unterschied ist nicht zu bemerken, nur die gewachsene Zahl der Gefangenen macht stutzig. Für Online-Schlachten mit Ihrem Team sind einheitliche Klamotten und das Clanlogo praktisch. Im Zweifelsfall sehen Sie sofort, wen Sie da aufs Korn nehmen. Das ist vor allem wichtig, da bisher die Namen über manchen Spielern zeitweise verschwinden und im Nahkampf nicht immer im Blickfeld sind.

Wie komme ich durch einen Zaun?

Es gibt kein geeignetes Werkzeug – von Granaten abgesehen –, um einen Zaun oder eine Mauer zu überwinden. Allerdings können Sie sich drüberschwingen. Drücken Sie einfach die Sprungtaste, wenn Sie kurz vor dem Hindernis stehen. Genauso hechten Sie durch geschlossene Fenster, vorausgesetzt, diese sind nicht zu schmal. Es ist zwar eigentlich banal, bei **Söldner** lohnt es sich aber ob der mannigfaltigen Möglichkeiten, einen Blick ins Handbuch zu werfen. Offensichtlich tun das nicht viele Spieler, da immer wieder einige erst ums Lager joggen, bis sie ein Tor entdecken.

S



SALTO Der Ein- oder Ausstieg bei Gebäuden funktioniert am schnellsten durch die Fenster. Raus klappt das auch im ersten Stock ohne Probleme.



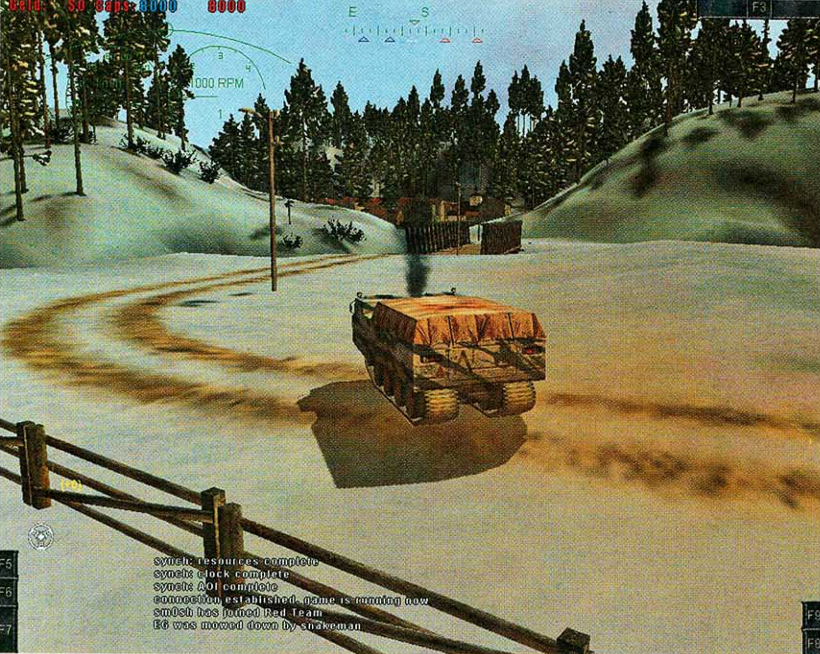
MASKENBALL Wenn Ihr Teamgefährte noch die Waffe wegsteckt, ist er für die Gegner nicht von den übrigen Geiseln zu unterscheiden.



WERKSTATT So ein Reparaturkit lohnt sich wirklich. Die Schäden sind sehr schnell behoben und die Munition kann Ihnen auch nicht ausgehen.



MARKIERT Mit so einem Rahmen können Sie nicht nur Gerätschaften, sondern auch feindliche Soldaten versehen. Damit ist deren Position besser auszumachen.



STABIL Anfangs sind solche einfachen Fahrzeuge schwer zu stoppen und ausreichend schnell unterwegs. Oft genügt auch eins der billigeren und schnelleren Autos, um sich eine gute Position zu sichern.

Gekaufte Einheiten abschließen

Damit nicht irgendein Kumpan Ihnen mit dem eben erst teuer erstandenen Gerät vor der Nase wegfährt oder irgendein Dilettant mit dem Bordgeschütz unnütz in der Gegend rumfuchtelt, schließen Sie Ihr Hab und Gut besser ab. Das sollten Sie nicht vergessen, denn standardmäßig ist diese Funktion deaktiviert. Den Schließzustand können Sie auch während der Fahrt ändern, falls Sie zum Beispiel einen Anhalter mitnehmen möchten.

Auf Schusters Rappen

Die meiste Zeit des Spiels werden Sie wohl aufgrund von Geldmangel durch die Landschaft stapfen. In bergigen Szenarios kommen Sie ohnehin zu Fuß gut voran und sind daher gar nicht so schlecht dran. Fast alle steilen Wände rennen Sie, ohne zu stürzen, runter. Wenn Sie nicht den Kommandantenposten innehaben, markieren Sie feindliche Fahrzeuge per Gewehr. Visieren Sie sie dazu an und melden Sie den Sichtkontakt Ihren Kameraden über die Gestenfunktion (Standardtasten „v"-„s"-„v"). Dass Sie mit weggesteckter Waffe schneller rennen, ist übrigens ein Gerücht.

Taktik

Der Startschuss

Der am häufigsten gespielte Modus ist Conquest, bei dem Sie versuchen, möglichst zügig



ABGANG Nur mit schwerem Geschütz bekommen Sie Panzer klein. Der Computergegner voraus hätte auch keine Chance, wenn er schießen könnte.



TRECKER Bei größeren Karten sollten Sie nicht wählerisch sein, wenn Sie nicht eine halbe Ewigkeit zu Fuß unterwegs sein wollen.

alle Flaggen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Riskieren Sie es ruhig einmal, sich auf weitläufigeren Karten von Ihrem Startgeld lediglich ein Fahrzeug zu kaufen. Nehmen Sie etwas Stabiles wie einen BRDM-1 oder ein HDT-10P-Kettenfahrzeug, mit dem Sie Gewehrschüssen trotzen. Ohnehin haben Ihre Widersacher zu Fuß kaum eine Chance gegen einen fahrbaren Untersatz, solange keiner eine Panzerfaust mit sich herumschleppt. Zumindest in Autos sind Sie dank der Gokart-Fahrphysik wesentlich wendiger. Geld bekommen Sie, nachdem Sie die ersten Flaggen erobert haben, und Waffen liegen schon nach kurzer Zeit zuhauf herum. Was dann noch fehlt, ist eine Schutzweste, und Sie haben Ihre komplette Ausrüstung beisammen.

Wege mit Minen blockieren

In vielen Karten ist es sinnvoll, die Straßen zu verminen, da es vielerorts Engpässe gibt, an denen mit hoher Wahrscheinlichkeit ein gegnerisches Fahrzeug auftaucht. Es ist zu zeitaufwendig, die Gegend neben den Gegnern auch noch nach Sprengsätzen abzusuchen. Sind Minen rund um Flaggen gelegt, kommen die Gegner nur mit Schleichtempo voran. Doch Vorsicht beim Platzieren! Sie versperren damit eventuell auch Ihrem Team den Weg. Außerdem dürfen die Bomben nicht so versteckt sein, dass Ihre Kollegen sie zu spät sehen und nicht mehr rechtzeitig bremsen oder ausweichen können.

Luftabwehr

Wie Sie vielleicht schon festgestellt haben, ist die Stinger nicht besonders nützlich, wenn auch optisch recht imposant. Investieren Sie die Kohle stattdessen nach Möglichkeit in einen leichten Panzer. Es gibt nichts Besseres als die schnell feuernden Kanonen, um sich gegen Hubschrauber zu wehren. Außerdem ist so ein Gefährt auch noch zu mehr zu gebrauchen, was man von dem Raketenwerfer nicht unbedingt behaupten kann.

Die wichtigsten Spezialfähigkeiten

Wie funktioniert das Sprengstoff-Set?

Einige für Einsteiger wichtige Details des Sets sind nicht im Handbuch vermerkt.
1. Ferngezündete Bomben verschwinden nach dem virtuellen Ableben des Legers, die Sprengfallen bleiben dagegen weiterhin aktiv.
2. Mit entschärften Bomben stocken Sie Ihren Vorrat wieder auf.
3. Sprengstoff explodiert nicht bei Beschuss und löst sich nach einiger Zeit in Luft auf. Darauf



KNAPP DANEBEN Die Stinger trifft eher aus Versehen, ist aber immer für einen Lacher gut.

Ohne **Gewehr** wird's schwer

Mitunter ist es schwierig, als Einsteiger die richtige Wahl aus dem großen Arsenal zu treffen. Wir haben für Sie einige der Knarren genauer unter die Lupe genommen und zeigen Ihnen, welche davon brauchbar sind beziehungsweise von welchen Sie besser die Finger lassen. Falls Sie sich darüber wundern, dass manch teuer erworbene Waffe nicht macht, wonach sie aussieht, schauen Sie mal auf der offiziellen Söldner-Homepage vorbei. Dort finden Sie für fast alle Waffen eine Beschreibung, die das Geheimnis lüftet. So tätigen Sie auch als Nicht-Waffenkundiger den richtigen Kauf.

HK MP5-N
Preis 800, 30 Schuss je Magazin, 8 Magazine

Die MP5-Maschinenpistole ist billig und reicht für fast alle Situationen aus – daher ist sie als Standardwaffe zu empfehlen. Viel mehr auszugeben lohnt sich nicht, die anderen Modelle dieser Kategorie unterscheiden sich eher durch das Aussehen als durch bessere Leistung. Die Variante mit Schalldämpfer hat merklich weniger Kraft.

USAS 12
Preis 1.200, 12 Schuss je Magazin, 5 Magazine

Die USAS ist wesentlich besser als die fast gleich teure SPAS15. Beide Varianten sind nur auf kurze Distanz zu gebrauchen. Falls Sie also Eindringlinge in Ihrer Basis haben, sorgen Sie hiermit schnell wieder für Ordnung, für alles andere taugt sie eher nicht.



HK G11 K2
Preis 3.000, 45 Schuss je Magazin, 5 Magazine, einfaches Zielfernrohr

Das G11 ist das billigste der Sturmgewehre mit Zielfernrohr. Damit haben Sie auf jeden Fall ein günstiges Allroundgewehr, das nicht übermäßig stark, aber für alles außer sehr große Entfernungen zu gebrauchen ist.



AUG
Preis 3.500, 42 Schuss je Magazin, 5 Magazine, Mehrfachzoom

Das AUG ist dank des Zielsystems eine echte Steigerung zum G11, weil Sie damit keine Probleme auf weite Distanz haben. Das wiegt den Mehrpreis auf.



AV98
Preis 3.600, 10 Schuss je Magazin, 4 Magazine, Einfachoptik, Halbautomatik

Das billigste Snipergewehr, trotzdem sehr brauchbar. Ist fast so gut wie das PSG1 mit ebenfalls schneller Schussfolge. Der Preissprung dazu ist schon deftig.



HK PSG1
Preis 4.500, 20 Schuss je Magazin, 3 Magazine, Halbautomatik, Einfachzoom

Dieses Gewehr gehört zu den besten im Spiel und eignet sich ob der schnellen Schussfolge sogar für den Nahkampf. Wegen dem Plus an Munition sollten Sie es dem SVD zum gleichen Preis vorziehen.

AWM 5000
Preis 5.000, 26 Schuss, Zweifachzoom, Repetiergewehr

Das einzige Scharfschützengewehr mit verstellbarer Optik, daher etwas flexibler als der Rest. Allerdings ist der Munitionsvorrat schnell verbraucht, nach jedem Schuss müssen Sie neu anlegen und es ist eher nicht für den Nahkampf oder mehrere gleichzeitig auftauchende Ziele geeignet. Ähnlich wie das Hectate-Gewehr einfach zu teuer für die gebotene Leistung.



RG6-Granatwerfer
Preis 3.600, 6 Schuss je Magazin, 4 Magazine

Der billigere der beiden Granatwerfer. Das zweite Modell bietet nicht mehr als eine andere Zieloptik. So ein Granatwerfer ist eine durchschlagskräftige und nicht allzu teure Waffe. Sie räumen damit ganze Dörfer ohne Probleme leer, solange Sie nicht in einen Nahkampf verwickelt werden – dann greifen Sie besser zur Pistole. Die Handhabung ist gewöhnungsbedürftig.



Freedom Arms Model 83
Preis 1.400, 5 Schuss je Trommel plus 5 Schnelllader, einfache Zieloptik

Funktioniert auch auf mittlere Distanz noch prächtig und hat eine ordentliche Durchschlagskraft. Wenn Sie eine zugegebenermaßen teure Zweitwaffe benötigen, ist das eine gute Alternative zur Standardpistole.

M60 E-3
Preis 5.000, 200 Schuss je Magazin, 3 Magazine

Egal welches Maschinengewehr Sie nehmen, wirklich gut ist keines. Zwar lässt es sich notfalls gegen Jeeps und Hubschrauber einsetzen, ist aber in allen anderen Situationen zu ungenau und unhandlich. Nehmen Sie lieber ein Sturmgewehr zusammen mit einer Panzerfaust, dann knacken Sie auch schweres Gerät.



Panzerfaust 3-T
Preis 2.500, 3 Raketen

Die verschiedenen Raketenwerfer haben recht unterschiedliche Wirkung. Diese Panzerfaust ist sehr wirkungsvoll gegen schweres Gerät jeglicher Art und besitzt ausreichend Munition. Mit dieser Variante sind Sie auf der sicheren Seite, ohne übermäßig viel zahlen zu müssen.



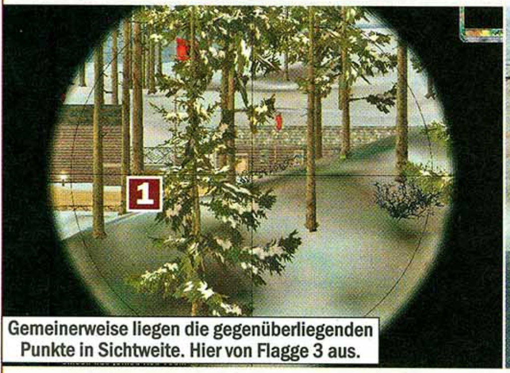
Stinger
Preis 3.000, 2 Raketen, selbstlenkend

Mit der Stinger ein fliegendes Objekt zu treffen ist, obwohl – oder gerade weil – sie zielsuchend ist, in der derzeitigen Version kaum möglich. Das Geschoss vollführt trotz Patch lustige Kapriolen in der Luft, um schließlich doch daneben zu gehen. Wenn es sein muss, lehren Sie damit leichte Panzer das Fürchten, dann allerdings ohne das automatische Zielsystem.

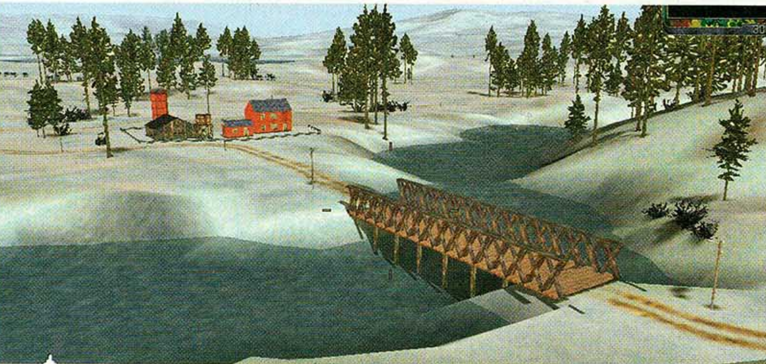
S

Beispielkarte: Cold Winter

Auf dieser Karte lassen sich einige nette Taktiken für Infanterie und Panzer ausprobieren. Für Lufteinheiten haben Sie hier kaum Verwendung, dafür ist das Areal schlichtweg zu klein und es mangelt an Landeplätzen. In jedem Fall ist dieses Szenario einer der schnelleren, actionreicheren Spielplätze.



Gemeinerweise liegen die gegenüberliegenden Punkte in Sichtweite. Hier von Flagge 3 aus.

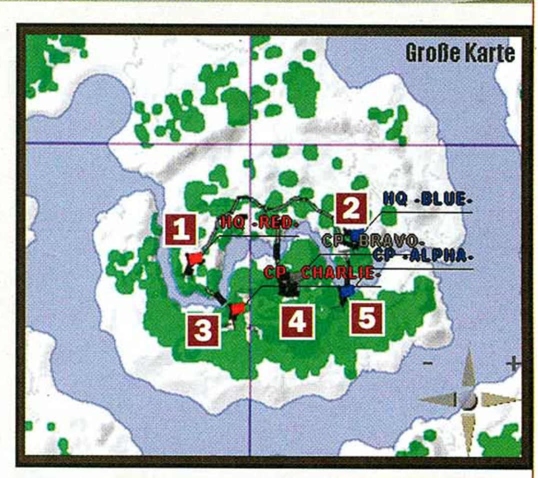


Die Hügelkette im Süden ist ideal für Fußvolk. Ausgerüstet mit einem Scharfschützengewehr, haben Sie von den Bergwäldern Einblick in fast alle Basen. In diesem unwegsamen und dicht bewachsenen Gelände kommen Sie mit Fahrzeugen nicht voran. Daher bleiben in diesem Abschnitt die Chancen immer relativ gleich, solange sich beide Parteien Gewehre leisten können – selbst wenn ein Team wesentlich mehr Knete besitzt.

Auf der langen Straße im Norden motorisieren Sie sich dagegen besser. Die Zugänge zu den zwei Punkten 1 und 2 sichern Sie vorzugsweise mit Minen ab. Durch das kahle, flache Gelände haben Sie wenig Deckung – von dem Bauernhaus an der mittleren Brücke mal abgesehen – und sind eventuell am anderen Ufer auf der Lauer liegenden Heckenschützen hilflos ausgeliefert. Sind Sie erst einmal auf diese Flaggen beschränkt, wird es schwer, von dort unbehelligt wegzukommen.

Erster Knackpunkt sind die Brücken, die Sie sehr einfach mit Sprengstoff zerstören oder verminen können. Danach sind Fahrzeuge ausschließlich auf die Punkte 1 und 2 beschränkt, den Fluss können Sie nicht umgehen. Dadurch ist der nördliche Weg als schnelle Verbindung zwischen diesen Flaggen passé. Allerdings ist es durchaus möglich, die gegenüberliegenden Basen 3 und 5 mit schwerem Geschütz unter Beschuss zu nehmen.

Zankapfel Numero 2 ist das Dorf bei Punkt 4 in der Mitte. Dieses kann von allen Seiten angegriffen und von den Bergen ringsum eingesehen werden. Die Häuser bieten immerhin gute Verstecke und an einigen der Startpositionen genießen Sie Sichtschutz. Um Kämpfen zu entgehen, schleichen Sie sich weiter südlich durch die Pampa und umgehen die Häuser.





Die Flaggen 1 und 2 lassen sich simpel per Minen sichern.



Fahrzeuge haben es im Süden eher schwer.

sollten Sie definitiv nicht hoffen, da es sehr lange dauert und die Runde meist schon vorher beendet ist.
4. Dank der „Werfen"-Funktion schalten Sie mit Minen sogar gezielt Panzer aus. Obwohl Sie nicht mehr in der Lage sind, einen Raketenwerfer zu tragen, sind Sie also nicht so wehrlos, wie es den Anschein hat.
5. Zu guter Letzt ist die Reichweite des Fernzünders riesig, selbst auf mehrere Kilometer Entfernung jagen Sie noch Ihr vorher gelegtes Dynamit hoch.

Das Sniper-Kit

Von mit Sniper-Kit getarnten Personen können Sie trotzdem deren Schatten sehen, falls Sie die entsprechende Grafikoption nicht deaktiviert haben. Der dunkle Fleck ist zwar kaum zu erkennen, es hilft Ihnen aber eventuell, wenn Sie die ungefähre Lage des Schützen kennen. Leichter zu entdecken sind Heckenschützen mit dem Infrarot-Sichtgerät. Netter Nebeneffekt von dem Kit: Nach langen Spurts haben Sie damit bessere Karten, egal welche Waffe Sie mitschleppen. Ihr Puls und die Atmung beruhigen sich zügiger und Sie treffen schlichtweg besser.

Der Verbandskasten

Ein Sanitäter ist sehr nützlich und sollte in jedem Team vorhanden sein, zumal das Verbandsmaterial billig zu haben ist. Das nützt nicht nur Ihren Gefährten, Sie können sich durchaus selbst heilen und bekommen in der aktuellen Version auch noch Geld dafür. Nutzen Sie noch einen kleinen Bug aus: Ihre Kameraden heilen Sie mit dem Kit sogar durch massive Wände.

Als Ingenieur unterwegs

Im Panzer benötigen Sie eher selten eine Handfeuerwaffe. Investieren Sie im Zweifelsfall in das Reparaturset. Falls Ihnen die Munition ausgeht oder Ihr Vehikel angeschlagen ist, sind Sie ruck, zuck wieder einsatzfähig. Bereits brennende Fahrzeuge lassen sich nicht mehr reparieren. Mal kurz eben aus dem Kübel gesprungen und die Zange geschwungen klappt in diesem Fall nicht. Fürs Reparieren erhalten Sie wie beim Heilen etwas von dem ausgegebenen Geld zurück.

Die Wahl der Waffen

Je teurer, desto besser?

Wirklich gravierende Unterschiede gibt es bei den Wummen nicht. Ob Sie nun die billigste Maschinenpistole oder das teuerste Sturmgewehr mit sich führen, ist relativ egal. Im Fernkampf ist gleichwohl eine optische Zielvorrichtung hilfreich. Ein größeres Kaliber, und ob die Waffe schallgedämpft ist, macht sich nur bei weiter Distanz und bei dem jeweiligen Ziel bemerkbar. Zum Beispiel nehmen Hubschrauber bei Treffern auf mittlere Distanz mit einer Freedom Arms Model 83 Schaden, nicht aber durch eine Kleinkaliber-Maschinenpistole, mit der Sie direkt daneben stehen müssten. Ähnliches können Sie beobachten, wenn Sie einen Gegner durch eine Wand beharken wollen, mit einem Gewehr ist das kein Problem. ANSGAR STEIDLE

Spellforce: The Breath of Winter

Eisige Kälte im dicksten Sommer? Das Add-on zu Spellforce macht's möglich. Damit Sie in den hitzigen Gefechten dennoch einen kühlen Kopf bewahren, finden Sie alles Wissenswerte dazu in unseren Tipps.



MIETZEKATZE Postieren Sie sich vor dem Lager und locken Sie die Kithar-Katzen nacheinander an.



KATZENJAMMER Trotz Stufe 12 hat der Kithar-General keine Chance gegen Ihre Übermacht.

Spieleinstieg

Neue Helden braucht das Land

Leider müssen Sie Ihrem alten Charakter aus dem Hauptprogramm Lebewohl sagen. Für Ihre neue Figur gilt noch mehr als bisher, sich gezielt weiterzuentwickeln, da Sie sich recht schnell mit höherstufigen Gegnern auseinandersetzen müssen. Überlegen Sie sich gut, welche Klasse Sie spielen wollen, und beschränken Sie sich nur auf wenige Fähigkeiten, die Sie konsequent ausbauen.

Mirraw Thur

Der Weg zum Widerstand

Gleich nach dem Start lauert ein Stufe-2-Goblin auf Sie. Gut, dass Sie Begleiter an Ihrer Seite haben, die Ihnen helfen, Roflin schnell ins Jenseits zu befördern.

Im Flüchtlingslager

Bedienen Sie sich ruhig an den drei Truhen im Lager (5) und reden Sie mit Anführer Aedar. Willit versorgt Sie daraufhin mit Informationen, wo Sie Dunhan finden können.

Erfahrung sammeln

Kämpfen Sie sich nach Norden zum Portal durch. Zu Beginn können Sie noch nicht viel von der Karte erkunden, lediglich zwei Kithar-Lager lassen sich dem Erdboden gleichmachen. Allerdings lauern im nördlichen Camp (8) schon Kreaturen der Stufe 5 und 6. Geduldige Spieler können allerdings die starken Gegner einzeln anlocken – ein zwar mühsames, aber auch lohnenswertes Unterfangen.

Die Suche nach Reowys

1. Wenn Sie Ihre Aufgaben in den Sturmfelsen erledigt haben, kehren Sie nach Mirraw Thur zurück. Dort erwartet Sie eine neue Aufgabe. Im Norden ist jetzt der Durchgang nach Osten frei – auf dem Weg zum Portal stellen sich Ihnen neben Monstern auch feindliche Eiselfen in den Weg. Wenn Sie möchten, können Sie die Spitzohren abseits der Straße umgehen. Ansonsten sollten Sie inzwischen auch keine Probleme mehr haben, die Elfen zu besiegen.

2. Machen Sie im Orklager Halt, falls Sie Handel treiben wollen. Außerdem bietet Ihnen Kongar eine Quest an – den Wumpus aus den Sturmfelsen zu besiegen (Karte Sturmfelsen, Nummer 18). Reisen Sie zum Heldenmonument (14) weiter, dort benutzen Sie die Rune des gefallenen Dunhan, um ihn schon einmal für später auszurüsten.

Hauptquartier der Eiselfen

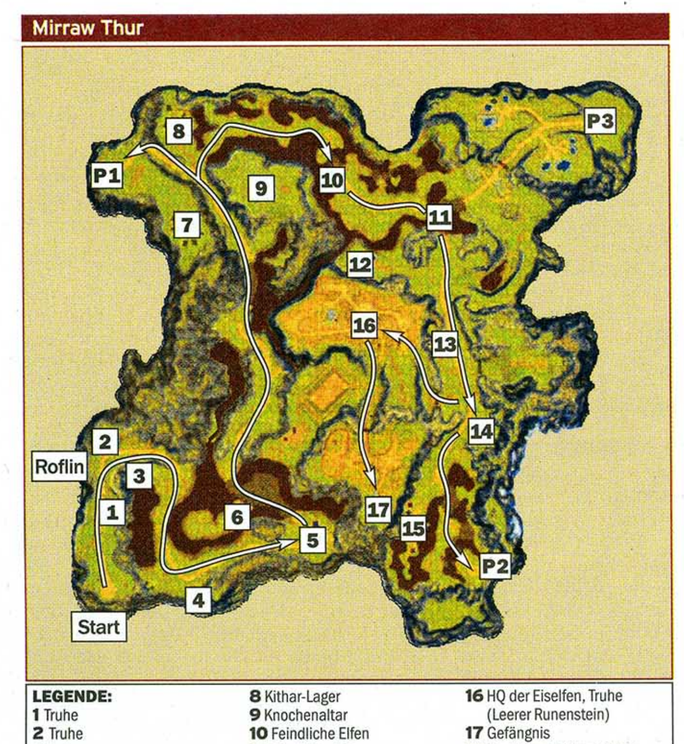
1. Nach Ihrem Ausflug in die Echosümpfe heißt es wieder: zurück nach Mirraw Thur. Beschwören Sie Ihre verfügbaren Helden am Monument und treffen Sie sich mit dem Widerstand im östlichen Lager (15).

2. Sie haben nur begrenzt Truppen; setzen Sie daher Dunhans Zone der Heilung ein, um Ihre Einheiten am Leben zu erhalten. Locken Sie die Eiselfen möglichst von den Frostbringer-Türmen weg, das erspart Ihnen Verluste.

3. Beim Gefängnis (17) müssen Sie diese Taktik noch intensivieren. Schicken Sie am besten nur die Helden gegen die beiden Türme, während die Widerstandskämpfer sich um die Elfen am Gefängnistor kümmern.

4. Nach der Zwischensequenz müssen Sie fliehen – bleiben Sie dicht bei den Elfen, um eine Chance gegen die imperialen Patrouillen zu haben. Eilen Sie schleunigst zum Portal nach Frostfall.

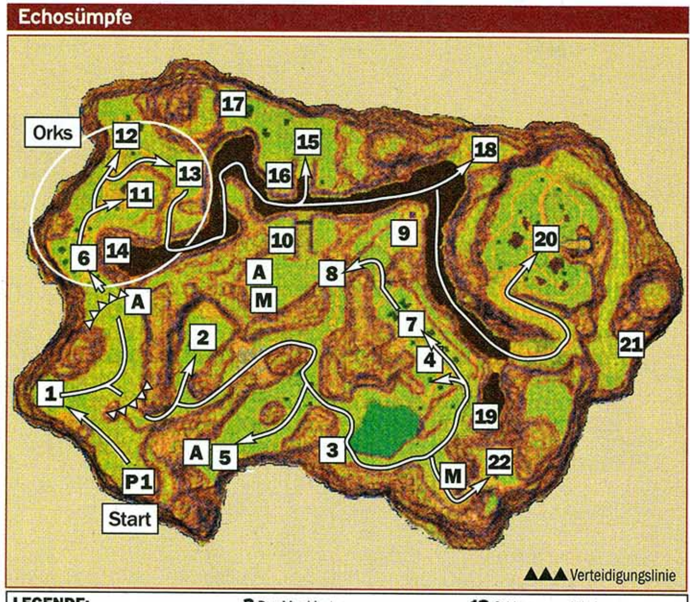
Mirraw Thur



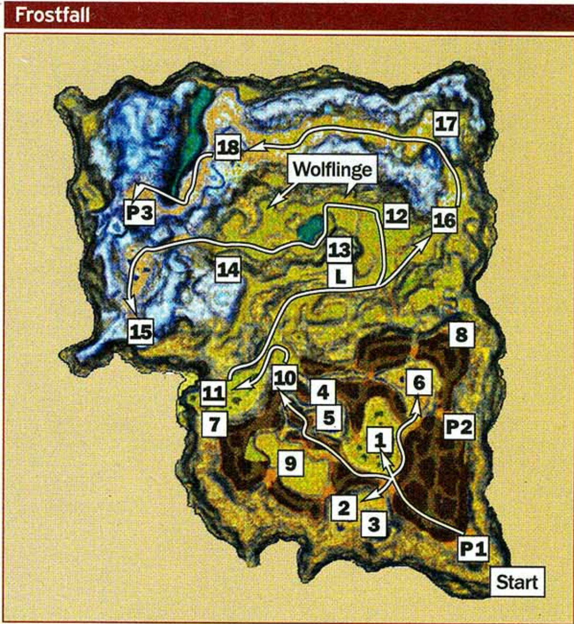
LEGENDE:
1 Truhe
2 Truhe
3 Truhe
4 Truhe
5 Flüchtlingslager
6 Truhe
7 Kithar-Lager
8 Kithar-Lager
9 Knochenaltar
10 Feindliche Elfen
11 Feindliche Elfen
12 Orklager, Kongar
13 Elfenpatrouille
14 Heldenmonument
15 Lager der Waldläufer, Aedar
16 HQ der Eiselfen, Truhe (Leerer Runenstein)
17 Gefängnis
P1 Portal in die Sturmfelsen
P2 Portal in die Echosümpfe
P3 Portal nach Frostfall

Sturmfelsen

LEGENDE:
P1 Portal nach Mirraw Thur
L Lenya
1 Monument der Orks
2 Truhe
3 Bagzirra, Truhe
4 Janina, Truhe
5 Truhe
6 Truhe
7 Truhe
8 Kithar-Basis
9 Kithar-Basis, Truhe
10 Monument der Orks, Truhe
11 Truhe
12 Skerg-Lager, Truhe (Bauplan für Kleines Haupthaus der Orks)
13 Kithar-Basis
14 Kithar-Basis, Truhe
15 Truhe
16 Truhe mit drei Mulden
17 Truhe
18 Wumpus (Monster, Stufe 9)
19 Truhe
20 Setrius' Lager
21 Truhe
22 Riese Sturmschreiter (Stufe 8), Truhe
23 Quelle
24 Tor zur Festung
25 Kithar-Feste, zwei Truhen (enthalten unter anderem den Schlüssel des Generals)
26 Dunhan
27 Zolowin
28 Renya
29 Gruolun



LEGENDE:
P1 Portal nach Mirraw Thur
A Aria
M Mondsilber
1 Monument der Dunkelelfen, zwei Truhen mit: Bauplänen der Orks für Trommler, Kämpfer, Mittleres Haupthaus, Mine, Schmiede, Ruhmeshalle und Rune für Dunkelelfensklaven, Stufe 3
2 Ogerlager, Eisenvorkommen
3 Der Maskierte
4 Ogerlager
5 Ogerposten
6 Orklager
7 Ogerlager, zwei Truhen, der gefangene Hortar
8 Tor zum Nachschublager
9 Händlerlager
10 Monument der Dunkelelfen
11 Sveras Lager (Flöte), drei Truhen
12 Orklager, Truhe
13 Orklager, zwei Truhen
14 Spinnenflüsterer, Menhir
15 Orklager
16 Truhe
17 Truhe
18 Giftkriecher, Truhe (Teile eines Eisernen Soldaten)
19 Giftkriecher, Truhe
20 Whorims Lager, 6 Truhen
21 Steingolems, Stufe 8, Truhe
22 Gitzo



LEGENDE:
P1 Portal nach Mirraw Thur, Truhe (Rune für Orkarbeiter, Stufe 3, Rune für Elfenarbeiter, Stufe 4)
P2 Portal nach Shal'Dun
P3 Portal nach Tirganach
L Lenya
1 Monument der Orks
2 Uroklager
3 Truhe (in der kleinen Höhle)
4 Truhe (hinter dem Felsbogen)
5 Lagerplatz der Flüchtlinge
6 Uroklager, Truhe
7 Truhe
8 Truhe
9 Jagdlager
10 Tor zur Elfenfestung
11 Monument der Elfen
12 Heldenmonument
13 Truhe
14 Truhe
15 Schlüsselbewahrerin, Truhe
16 Nordost-Tor
17 Truhe
18 Garnison

Sturmfelsen

Janinas Fluch

1. Zwei Skerg bitten Sie sofort nach Ihrer Ankunft um Hilfe – natürlich nehmen Sie den Auftrag an. Nehmen Sie das Orkmonument ein und errichten Sie eine kleine Basis. Stellen Sie einen Trupp Orkschläger zusammen. Gegenangriffe müssen Sie vorerst keine fürchten, also benötigen Sie zunächst keine Verteidigung.
2. Zusammen mit den Schlägern vermöbeln Sie den Drachling Bagzirra (Stufe 5) und befreien Janina. Danach müssen Sie mit vereinzelten Attacken seitens der Kithar rechnen – behalten Sie daher Ihre Basis im Auge.
3. Gleich hinter dem Felsdurchgang ist eine Kithar-Basis (8), die nicht sofort einsehbar ist. Mit zehn gesunden Orks ist das Lager jedoch schnell ausgelöscht.
4. Reden Sie mit Hulu im Lager der Skerg (12) – er kann Janina leider nicht helfen, Sie müssen also nach Nordosten weiter, zu Setrius (20).
5. Bevor Sie losstürmen, bauen Sie erst einmal das nun verfügbare Kleine Haupthaus und erhöhen die Truppenstärke auf 30 Einheiten.
6. Bauen Sie Lenya im Dorf der Skerg ab, um Totem-Einheiten beschwören zu können. Entwickeln Sie jedoch zuvor noch das Vipernschild in Ihrer Schamanenhütte.
7. Greifen Sie zuerst die nördlich gelegene Basis (13) und dann das östlich gelegene Lager (14) an. Kämpfen Sie sich durch die schleimigen Kriecher und die Waldlinge nach Nordosten und zu Setrius' Lager.
8. Denken Sie daran, dass Orks und Menschen verfeindet sind – halten Sie daher mit Ihren Kämpfern Abstand zum Lager von Setrius.

Die Quelle der Kithar

1. Sie verlieren nach der Zwischensequenz Ihre Monumente, das lässt sich nicht verhindern. Kümmern Sie sich nicht darum, sondern verfolgen Sie konsequent den Auftrag, die Quelle zu vergiften. Die Spinnen stellen keine Bedrohung dar, doch der Riese (22) ist ein harter Brocken. Speichern Sie am besten ab, wenn Sie auf den Burschen treffen. Sie müssen ihn zwar nicht bekämpfen, aber wenn Sie wenigstens Stufe 6 erreicht haben, lässt sich der Knabe mitunter bezwingen – versuchen Sie es. Falls es nicht klappt, rennen Sie einfach nach Osten den Pfad zur Quelle entlang.
2. Folgen Sie von der Quelle aus dem Pfad nach Südosten, so gelangen Sie an das Tor (24). Stürmen Sie nun die Festung. Teilen Sie die Waldläufer auf und zerlegen Sie zuerst die Türme am Eingang. Räumen Sie erst mit dem südlichen Teil der Basis auf und speichern Sie ab. Im nördlichen Teil wartet der General, ein Stufe-12-Kithar – konzentrieren Sie Ihre Angriffe sofort auf ihn, danach kümmern Sie sich um den Rest.

Die drei Magier

1. Mit dem Schlüssel des Generals lassen sich nach dem Treffen mit Dunhan die drei Magier in der Festung befreien. Sprechen Sie mit allen Magiern an deren Häusern. Jeder gibt Ihnen einen der drei Schlüsselsteine, die Sie für die magische Truhe (16) benötigen. Ziehen Sie zusammen mit den Waldläufern zur Truhe – auf dem Weg dahin erledigen Sie die marodierenden Kithar gleich mit.
2. Zolowins Stein gehört in die erste Mulde, Gruoluns Stein in die dritte und Renyas Stein in die zweite Mulde. Jetzt liegt es an Ihnen, wem Sie den Fetisch überreichen.

Magier	Belohnung
Gruolun	Zauber Schwarze Essenz, zwei Münzen
Renya	Zauber Elementare Essenz, zwei Münzen
Zolowin	Zauber Weiße Essenz

3. Egal, wie Sie sich entscheiden, unmittelbar danach kommt es zu einer heftigen Magierschlacht. Wenn Sie es schaffen, die beiden Angreifer zu besiegen, gibt Ihnen der beschützte Magier zum Lohn eine Schädelmünze. Sollte Ihnen das noch zu schwer sein, heben Sie sich die Magierquest eben für später auf.

Die Echosümpfe

Die Rune von Whorim

1. Erobern Sie das Dunkelelfenmonument und errichten Sie eine Basis. Sichern Sie vor allem nach Norden ab (Orks) und achten Sie auf den Zugang von Südosten her. Errichten Sie alles, was nötig ist, um wenigstens Nekromanten beschwören zu können.
2. Stocken Sie Ihre Nahrungsvorräte auf, um das Militär auszubauen. Schaffen Sie sich zuerst das kleine Ogerlager (2) vom Hals. Belassen Sie jedoch wenigstens vier gute Kämpfer in der Basis und bei der Aria-Quelle zur Verteidigung. Entwickeln Sie die Basis weiter, um auch Hexer ins Leben zu rufen.
3. Stellen Sie einen gemischten Kampfverband von 20 Elfen zusammen und räumen Sie damit das Ogerlager im Südosten (4) auf. Sichern Sie sich dort das Mondsilbervorkommen.
4. Vergessen Sie auch nicht, den Ogerposten südwestlich im Tal (5) und den Orkvorposten (6) zu zerstören. Danach können Sie etwas verschnaufen und fleißig Mondsilber abbauen.
5. Greifen Sie das zweite Lager der Oger an (7) und reden Sie dort mit Hortar. Bevor Sie ihm in die nächste Schlacht folgen, rüsten Sie weiter fleißig auf – Kriegsherren und Todesritter machen sich für die bevorstehende Schlacht besonders gut. Erhöhen Sie die Truppenstärke auf 50 Einheiten.
6. Postieren Sie Ihre Armee bei dem Orklager (6) im Nordwesten, bevor Sie mit Hortar hinter dem Tor reden. Sofort nach dem Gespräch öffnet sich das Tor im Nordwesten und Orks greifen Sie an. Gut, dass Sie dort schon Ihre Truppen stationiert haben. Marschieren Sie in Richtung des nördlichen Orklagers (15) und erledigen Sie dabei auch alle Waldschrate. Sobald die Schrate am Boden liegen, kommt Hortar zum Tor vor den Kriechern (18). Ziehen Sie sich und Ihre Kampftruppe nach Westen hinter den Felsbogen zurück, sonst öffnet Hortar das Tor nicht.
7. Hortar überlebt die Aktion leider nicht – nehmen Sie seiner Leiche den Ring ab und plündern Sie die Kiste im Kriechergehege. Folgen Sie dem Flussbett und stürmen Sie Whorims Lager. Nachdem Sie Whorim besiegt haben, nehmen Sie Reowys' Rune an sich.

Der Menhir

In den Sümpfen stoßen Sie auf den Menhir-Stein. Opfern Sie ein Goldstück und berühren Sie zwei Symbole, Sie erhalten dann eine Belohnung.

Berührte Symbole	Belohnung
Auge, Auge	Defensive Mentalmagie Mana-Entzug Stufe 4
Auge, Schädel	Todesmagie Auslöschung Stufe 4
Auge, Kröte	Sonnenmünze
Auge, Hand	Fluchmagie Aura der Starre, Stufe 4
Schädel, Schädel	Mondmünze und 2x Todesmagie Schwarze Allmacht, Stufe 8
Schädel, Auge	Segnungsmagie Aura der Gewandtheit, Stufe 4
Schädel, Kröte	Erdmagie Zersetzen, Stufe 4
Schädel, Hand	Sternenmünze
Kröte, Kröte	Nekromantie Untoter Diener, Stufe 4
Kröte, Auge	Feuermagie Feuerball, Stufe 4
Kröte, Schädel	Offensive Mentalmagie Amok, Stufe 4
Kröte, Hand	Schädelmünze
Hand, Hand	Lebensmagie Göttliche Heilung, Stufe 4
Hand, Auge	Bezauberungsmagie Unsichtbarkeit, Stufe 4
Hand, Schädel	Naturmagie Aura des Lebens, Stufe 4
Hand, Kröte	Eismagie Einfrieren, Stufe 4

Der Maskierte

1. Am Seeufer treffen Sie auf einen merkwürdigen Knaben (3), dessen Diener festgehalten wird. Wenn Sie den Hügel stürmen (22), konzentrieren Sie sich sofort auf den Anführer Gitzo (Stufe-9-Goblin). Ziehen Sie ruhig mit einem Dutzend Kämpfer los, um mit der Goblinhorde schnell fertig zu werden. Nehmen Sie Gitzos Runenstein an sich. Reden Sie mit Lucius, der nach seiner Befreiung als Händler fungiert.
2. Kehren Sie zum Maskierten zurück und holen Sie sich Ihre Belohnung ab. Auf der Karte finden Sie bei den Giftkriechern (18) Teile eines Eisernen Soldaten. Zeigen Sie dem Maskierten diesen Fund und er wird Ihnen eine weitere Rune herstellen.

Frostfall

Beschützt die Flüchtlinge

1. Schnappen Sie sich die Runen aus der Truhe am Start und reden Sie mit Lena. Bevor Sie jedoch das Monument einnehmen, tun Sie sich selbst einen Gefallen und machen das kleine Uroklager (2) platt. Säubern Sie auch den Sumpfpfad zum künftigen Flüchtlingslager (5) von den Waldschraten. Dann haben es die nachfolgenden Widerständler leichter. Ihre Figur sollte dazu aber schon wenigstens Stufe 9 oder 10 erreicht haben, sonst haben Sie etwas Probleme mit den Monstern. Falls Sie mit den Verdorrten Waldwächtern (Stufe 11) noch nicht klarkommen, lassen Sie diese Viecher erst mal in Ruhe.
2. Kümmern Sie sich zuerst um das Uroklager in der Nähe Ihrer Basis (6). Sobald Sie Kämpfer und Trommler beschwören können und Ihre Truppen auf wenigstens 15 Einheiten erhöht haben, räumen Sie mit den Waldwächtern auf.
3. Um möglichst rasch an die erforderliche Nahrung zu gelangen, errichten Sie auf dem Plateau im Südosten ein Nahrungslager und zwei Jagdhäuser (9). Sobald Ihnen nur noch 300 Nahrungseinheiten fehlen, erscheinen die Imperialen auf der Karte. Stellen Sie Ihre Streitkräfte zur Verteidigung in der Basis ab.

Verteidigung gegen die Imperialen

1. Begleiten Sie die Flüchtlinge schnell zum Tor der Festung (10). Die Orks können Sie nicht retten, bauen Sie vielmehr rasch eine Elfenbasis auf. Besetzen Sie schleunigst alle Gebäude und entwickeln Sie sofort das Einheiten-Upgrade Elens Gabe (Schule der Alten). Die Kosten für das Upgrade Schild (Waffenkammer) können Sie sich sparen, da Sie kaum Wachen benötigen.
2. Im Nordosten befindet sich ein Heldenmonument (12) – besetzen Sie es rasch, da Sie die Hilfe der Recken gut gebrauchen können.
3. Beschwören Sie hauptsächlich Waldläufer und Eismagierinnen sowie vier bis fünf Heiler. Nach den ersten Angriffen seitens der Imperialen taucht nach einiger Zeit eine Armee mit Stufe-16-Gegnern auf. Diese Attacke können Sie nicht abwehren – ziehen Sie sich mit den Flüchtlingen weiter nach Nordosten zurück; achten Sie einfach darauf, wann wieder ein Ausrufezeichen über Lenyas Kopf erscheint, damit Sie die Story fortsetzen können.

Die Schlüsselbewahrerin

1. Eilen Sie mit den Helden zum Außenposten und holen Sie die Schlüsselbewahrerin (15) ab. Das Ganze wird ein Wettrennen, da nach einigen Angriffen ein Stufe-16-Imperialer bei den Flüchtlingen vor dem Tor (16) erscheint.
2. Achten Sie darauf, den Wolflingen im Norden möglichst aus dem Weg zu gehen; marschieren Sie südlich am Teich entlang, um wenigstens eine Gegnergruppe zu umgehen.
3. Belassen Sie die Elfengruppe an ihrem Platz, um damit die anrückenden Angreifer abzufangen, während Sie den Schlüssel besorgen.
4. Flüchten Sie weiter zur Garnison (18). Belassen Sie die Truppen in der Anlage. Sobald Lena es Ihnen sagt, betreten Sie das Portal.
5. Falls es zum Kampf mit Dracon Arach kommt, wird es heftig. Auch wenn er übermächtig scheint: Sofern Sie etwas Geduld mitbringen, schaffen Sie es mithilfe der Bogenschützinnen, den Kerl zu besiegen. In unserem Testspiel besiegten wir den Unhold mit einem Stufe-10-Nekromanten und den Elfen am Portal. Der Kampf lohnt sich, da Arach jede Menge gute Items fallen lässt (unter anderem einen Lichtring, eine Schädelmünze und eine Rune Hexer Phobor, Stufe 9).

Tirganach

Das verschlossene Tor

1. Die Wolflinge, die den Schlüssel besitzen, halten sich gleich rechts vom Tor auf (2). Am gefährlichsten ist Anführer Rowor (Stufe 10). Schalten Sie ihn zuerst aus, dann haben Sie es leichter.
2. Gehen Sie mit den Elfenkriegern vor den Flüchtlingen her und räumen Sie die frostigen Gegner aus dem Weg. An der Abzweigung zum Elementarpunkt (3) der Eiswesen kommt es zu einem erbitterten Gefecht. Die Derwische machen Ihnen das Leben schwer – zum Glück erscheinen verlorene Elfeneinheiten wieder am Startportal. Drängen Sie die Eiswesen bis zum Elementarpunkt zurück und zerstören Sie ihn. Es ist durchaus möglich, dass Sie dafür mehrere Anläufe benötigen.
3. Bleiben Sie dem Untotenlager (4) im Westen zunächst fern und konzentrieren Sie sich darauf, die Flüchtlinge in die Stadt zu bringen. Sprechen Sie mit Lena, Elune und Aedale. Nutzen Sie die Pause für einen ausgiebigen Stadtbummel. Es gibt jede Menge interessanter Händler in der Stadt, darunter auch Gambrin (Arbeiterrunen) beim Seelenfels in der Stadt, Solveig (Top-Gegenstände), ebenfalls beim Seelenfels, und Snaedis (Heldenrunen) im Südwesten der Stadt.

Eis und Feuer

1. Begeben Sie sich zuerst zum Heldenmonument (8). Problematisch wird es bei der Gruppe Urok-Schläger (10). Doch auch diese Viecher machen irgendwann Feierabend, nämlich abends. Warten Sie einfach, bis es dunkel ist. Marschieren Sie nun mit Ihrem Avatar zur Trollstatue (7). Die Gegner tummeln sich vor der Statue – befehlen Sie mithilfe der Statue, dass die Uroks Ihnen einen Gegenstand geben (Hammer der Verzweiflung), danach befehlen Sie den Untergang der Trolle.
2. Die Untotengruppe mit dem Entdärmer (Stufe 15) attackieren Sie am besten mit Ihren Helden. Weiter im Nordosten lauert eine Untotenarmee auf Sie. Konzentrieren Sie sich zuerst auf das dortige Grab (13), danach vernichten Sie die übrigen Untoten. Rücken Sie Stück für Stück zum Portal vor – die fliegenden Schädel sollten dabei immer die primären Ziele darstellen.

Knochenschnitzer

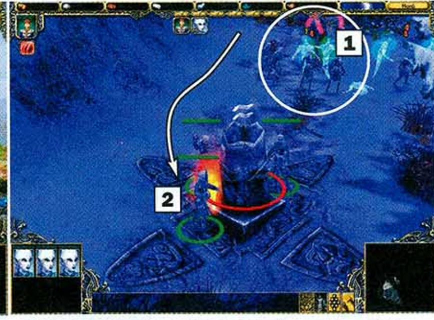
Vor dem kleinen Garten mit dem zentralen Turm in der Stadt steht eine Bogenmaid, die eine Quest parat hat. Den gesuchten Ork Ashgork (6) finden Sie in der Nähe des Startportals. Die Quest, die er Ihnen anbietet, können Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht lösen, da die Truppen des Imperiums noch zu stark für Ihren Charakter sind. Unter Stufe 15 sollten Sie auch schön die Nase aus Mirraw Thur lassen.

S



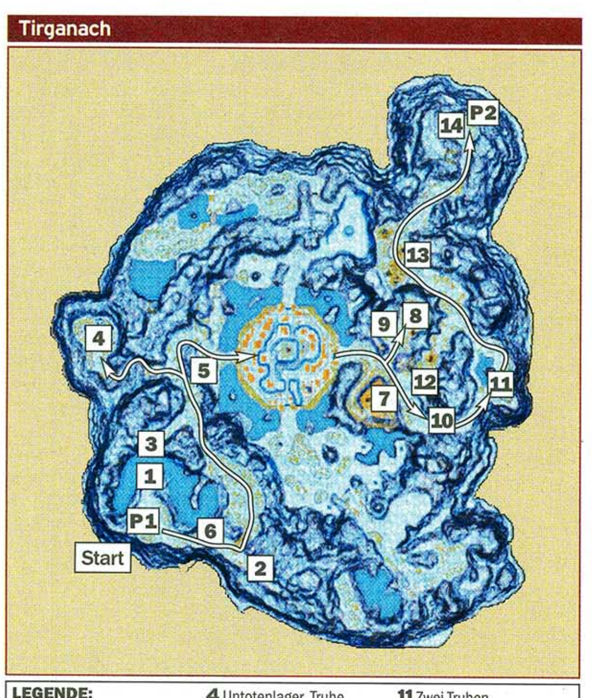
SPERRZONE Nutzen Sie den engen Torbereich der Festungsanlage zur Verteidigung. Bleiben Sie mit Ihren Einheiten hinter dem Tor und lassen Sie die Imperialen anrücken.


SAURONS DOUBLE Auch wenn Dracon Arach Tolkiens Oberfiesling recht ähnlich sieht, ist er doch ziemlich leicht zu besiegen, wenn Sie ihn von mehreren Seiten aus attackieren.



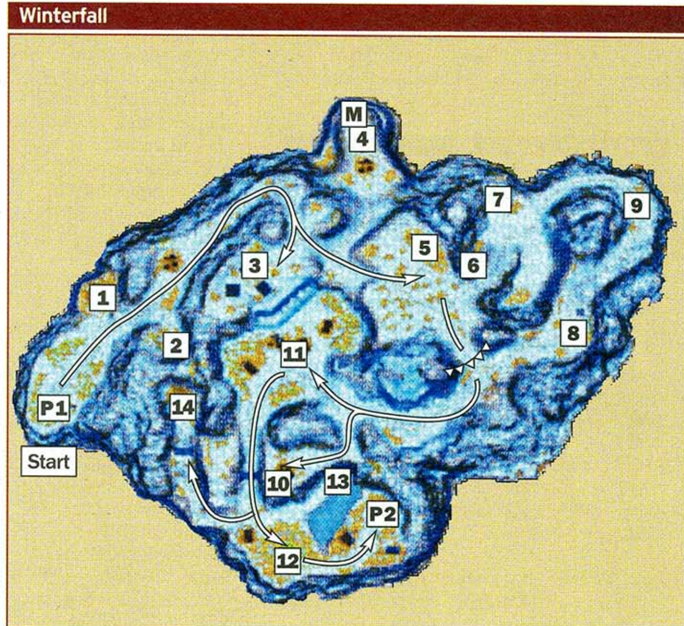
FROSTIG Verwickeln Sie die Eiselementare ins Gefecht (1), um unbemerkt Kämpfer zum Spawn-Punkt (2) zu führen. Zerstören Sie den Elementarpunkt so schnell wie möglich.

Tirganach



LEGENDE:
P1 Portal nach Frostfall
P2 Portal ins Wintertal
1 Truhe (enthält unter anderem Rune Priester Gyllenhaal, Stufe 8)
2 Truhe
3 Elementarpunkt Eiswesen
4 Untotenlager, Truhe
5 Der Maskierte
6 Ashgork
7 Trollstatue
8 Heldenmonument
9 Truhe
10 Urok-Schläger (max. Stufe 19)
11 Zwei Truhen
12 Truhe
13 Untote (Grab)
14 Drei Kisten (eine davon enthält Arbeiterrunen, Stufe 8)

Winterfall



LEGENDE:
P1 Portal nach Tirganach
P2 Portal nach Fastholme
M Mondsilber
1 Heldenmonument
2 Truhe
3 Devus
4 Truhe
5 Monument der Zwerge, Truhe (Pläne für Zwerge: Großes Haupthaus, Ältester, Pläne für Elfen: Hüterin, Wanderin, Mittleres Haupthaus, Bogenturm)
6 Truhe
7 Mosaikwächter
8 Eiszorn, Stufe 15, Truhe von Devus
9 Winterfaust, Stufe 18 (besitzt eine Hexenrune, Stufe 12)
10 Skelett-Posten, Truhe
11 Geisterlager, drei Truhen
12 Rogras, Garvyn, jeweils Stufe 18
13 Truhe (erstes Mosaik-Teil)
14 Geheimes Tal, Truhe (enthält unter anderem eine Hexer-Rune, Stufe 15).
▲▲▲ Verteidigungslinie

Wintertal

Vertreibung der Geister

1. Marschieren Sie zum Zwergenmonument (5) und errichten Sie dort eine Basis. Sie müssen mit Angriffen aus östlicher Richtung rechnen, postieren Sie daher Ihre Truppen bei dem Felsbogen. Erhöhen Sie Ihre Truppe auf 25 Einheiten – Kriegspriester und Wachmänner genügen fürs Erste.
2. Nutzen Sie eine Angriffspause, um die Untoten bei dem Mondsilbervorkommen (4) auszulöschen. Mithilfe des edlen Metalls lassen sich nun bessere Einheiten beschwören. Errichten Sie auch fleißig Schweinefarmen, um die Nahrungsproduktion anzukurbeln. Am Portal nach Tirganach haben Sie bequem Platz, um ein weiteres Nahrungslager und zwei Schweinezüchter zu platzieren.
3. Bauen Sie auch ein Großes Haupthaus und rufen Sie einen Zwergentitanen herbei. Wenn Sie 40 Einheiten beisammen haben, ziehen Sie nach Süden zu den feindlichen Lagern.
4. Nehmen Sie sich zuerst den kleinen Vorposten (10) zur Brust. Danach geht es mit voller Kraft ins Geisterlager (11). Verwickeln Sie die Geisterarmee mit dem größten Teil Ihrer Truppe inklusive Helden ins Gefecht. Lassen Sie den Zwergentitanen und vier bis fünf Zerstörer auf die Gebäude los. Schützen Sie diese Gruppe mit Priestern. Zerstören Sie schnell alle Gebäude, damit die Geister keinen Nachschub mehr erhalten.
5. Kämpfen Sie sich durch den Hohlweg weiter. Bevor Sie die Ruine (12) betreten, ersetzen Sie Ihre Verluste. Die beiden Stufe-18-Gegner sind schnell zu Kleinholz verarbeitet; vergessen Sie nicht, ihre sterblichen Überreste zu plündern. Etwas schwieriger wird es mit den Untoten, die das Portal bewachen. Mit den Zwergen im Gefolge schaffen Sie aber auch diese Hürde.
6. Mithilfe von Garvyns Schlüssel lässt sich das Tor zum geheimen Tal (14) öffnen. Wappnen Sie sich, im Tal warten Stufe-14-Elfen und ihre Anführerin Kyra (Stufe 16) auf Sie. Kyras Essenz lässt sich beim Maskierten in eine Rune einweben.

Devus

Zwerg Devus (3) benötigt Ihre Hilfe. Den Heiltrank finden Sie in der Kiste bei dem Eiszorn-Monster (8). Leider können Sie nicht beide NPCs retten, Sie müssen eine Wahl treffen, ob der Zwerg oder die Elfe überleben soll. Wenn Sie sich für den Bartträger entscheiden, erhalten Sie als Belohnung die Axt des Galeritus (gute Nahkampfwaffe). Wer mit der Elfe liebäugelt, bekommt eine Elfenbrosche (lässt in Tirganach NPC Huldis zum Händler werden). STEFAN WEISS



ZAUNGAST Postieren Sie Ihre Spielfigur hinter der Statue, damit die Trolle Sie nicht bemerken. Aktivieren Sie die Statue, um den Trollen Befehle zu erteilen.



HINTERHALT Die Bogenschützen bereiten Ihnen später im Hohlweg Ärger, wenn sie nicht vorzeitig aus dem Verkehr gezogen werden.

C

Codename: Panzers

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die russische und alliierte Kampagne von Codename: Panzers.

Passive Sanitäter

Oft verliert man wertvolle Infanteristen, weil die Sanitäter in Kämpfe verstrickt sind. Stellen Sie bei den Sanis den passiven Modus ein. So vergeuden die Jungs ihre Zeit nicht mit sinnlosen Feuergefechten, sondern heilen im Akkord.

Held umsteigen lassen

Ihr Held hat schon nach wenigen Missionen die größtmögliche Erfahrung. Die Besatzung seines Fahrzeuges ist ebenfalls schon auf der höchsten Stufe. Lassen Sie deshalb den Helden bei einer Panzerbesatzung mit wenig Erfahrung einsteigen. Der Erfahrungsbonus der Helden gilt dann trotzdem für die unerfahrene Einheit. Diese verursacht dann mehr Schaden. Überprüfen Sie hin und wieder die Erfahrung der Besatzung und lassen Sie den Helden gegebenenfalls erneut das Vehikel wechseln.

Häuserkampf für Profis

Häuser dienen als hervorragende Deckung für Infanterie. Leider besetzt auch der Feind Gebäude. Sie erkennen ein besetztes Haus erst, wenn daraus auf Sie gefeuert wurde. Normale Schützen sind sogar so schlau, nicht sinnlos auf Panzer zu feuern und so ihre Position preiszugeben. Um die Verluste gering zu halten, nutzen Sie die folgenden Tipps im Häuserkampf:

1. Nähern Sie sich stets von einer fensterlosen Seite. So kommen Sie nah an das Gebäude heran, ohne beschossen zu werden.

2. Begeben Sie sich kurz in den Sichtbereich der Fenster. Fällt kein Schuss, ist das Haus leer.

3. Stürmen Sie am besten mit MP-Schützen.

4. Wenn absehbar ist, dass Ihre Sturmtruppen Verluste einstecken müssen, verlassen Sie das Haus wieder. Sie können nun Sanitäter herbeirufen oder das Gebäude mit einem frischen Team erneut stürmen.

Den Feind aus der Reserve locken

Sie stoßen oft auf große Feindkonzentrationen. Ein frontaler Angriff ist nur selten ohne Verluste zu bewerkstelligen. Spähen Sie daher das Gebiet mit Scharfschützen aus und greifen Sie mit weitreichenden Waffen (Mörser oder Artillerie) an. Wenn Sie sehen, dass sich die gegnerischen Einheiten in Bewegung setzen, ziehen Sie sich hinter die eigenen Reihen zurück. Die angelockten Feinde laufen direkt auf Sie zu und werden vom Verteidiger zum Angreifer.

Artillerie- und Luftschläge

In den meisten Missionen stehen Ihnen Luftangriffe und Artilleriesalven zur Verfügung. Bomberangriffe und Artilleriefeuer sind gegen Panzer so gut wie nutzlos. Feuern Sie diese Schüsse nur auf Infanterie ab. Die gezielten Jagdbomberangriffe sollten Sie sich stets für besonders gefährliche Feindfahrzeuge aufheben.

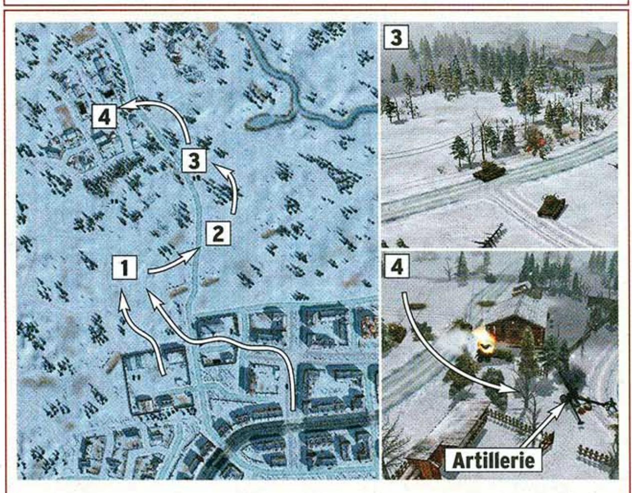
FLORIAN WEIDHASE



PARADEBEISPIEL Hier sehen Sie eine defensive Aufstellung. Ganz vorne klären Scharfschützen das Gebiet auf. Zwischen den Panzern liegen MG-Schützen, Sanitäter und Bazooka-Trupps. Hinter dieser Linie hocken die Mörserkanoniere. Die mobile Artillerie bleibt mit den Versorgungsfahrzeugen im Hintergrund. Wenn Sie den Feind in eine solche Stellung locken, hat er kaum eine Chance!

Die **russische** Kampagne

Mission 1 Moskau



1. Sammeln Sie Ihre Einheiten und rücken Sie mit vereinten Kräften zur ersten Flagge vor. Bedenken Sie, dass Ihre Panzer den deutschen Fahrzeugen überlegen sind! Halten Sie die Infanterie etwas zurück, um Verluste zu vermeiden.

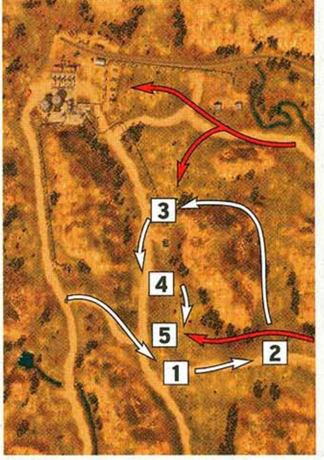
2. Sobald die russische Flagge an Punkt 1 weht, stürmen Sie Punkt 2. Zerstören Sie hier zuerst den Reparatur-LKW, damit die feindlichen Fahrzeuge nicht ständig repariert werden. Anschließend erhalten Sie den Befehl, dass Dorf im Norden zu befreien.

Hinweis: Das Dorf ist gut bewacht. Diverse MG- und Mörserstellungen sowie einige schwere Geschütze und Panzer machen Ihnen das Leben schwer. Sie können in das Dorf mit hohen Verlusten stürmen oder sich Stück für Stück vorsichtig vorantasten.

3. Begeben Sie sich in Lauerstellung außerhalb des Dorfes. Nach kurzer Zeit kommt hier eine Patrouille vorbei. Erledigen Sie diese Truppe aus größtmöglicher Entfernung.

4. Mit kurzen, schnellen Vorstößen können Ihre Panzer die Besatzer aus dem Dorf locken und vernichten. Bleiben Sie stets in Bewegung, um nicht vom Hagel der Artillerie- und Mörsergranaten getroffen zu werden.

Mission 2 Taktik der versengten Erde



Neue Einheiten:
In dieser Mission kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an. Schwere Panzer sind hier also völlig fehl am Platz.

- Lassen Sie die Finger vom BT 7M. Lassen Sie Ihre T-26-Mannschaften in BA-12 umsteigen. Der Spähpanzer ist schneller, hat ein MG mehr und ist nur unwesentlich leichter gepanzert. Außerdem gewinnen Sie so 22 Prestigepunkte.
- Verkaufen Sie die beiden MP-Schützen. Die Reichweite ist im freien Feld einfach zu gering. Entlassen Sie auch die Panzerjäger. Jetzt haben Sie satte 398 Prestigepunkte, die Sie in neue Infanterie anlegen können:

1 Sanitäter
2 Gewehrschützen
2 Mörser-Kanoniere
2 MG-Schützen

Hinweis: Mit der hier beschriebenen Taktik ist die Mission ohne Verluste zu gewinnen. Die Verteidigung der Raffinerie im Norden hält lange genug!

1. Halten Sie das Spiel an, um Ihre Truppen zu sortieren. Schicken Sie Ihre gesamte Armee zur Anhöhe und schlagen Sie dort den ersten Angriff zurück.

2. Hier wehren Sie zwei weitere Angriffswellen ab. Lassen Sie sich nicht von der deutschen Offensive im Norden ablenken.

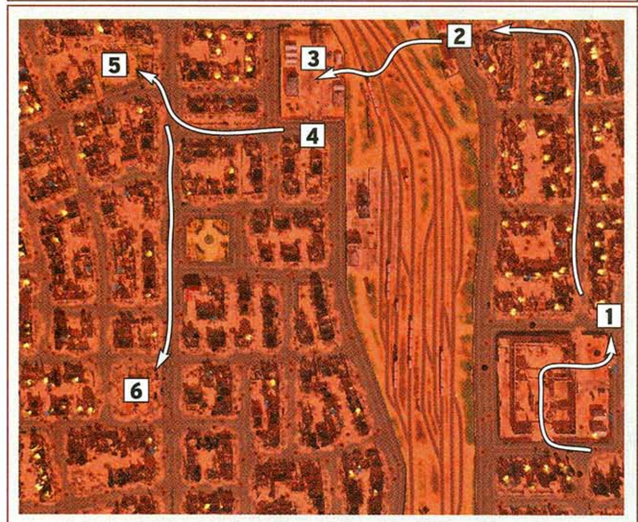
3. Hier versucht ein kleiner Stoßtrupp, auf die Straße zu gelangen. Halten Sie ihn auf!

4. Kurz darauf (Spielminute 7) landen hier Fallschirmjäger. **Vorsicht:** Die Jungs haben Molotowcocktails im Gepäck, die Ihre Infanterie im Nu zu einem Häufchen Asche zerfallen lassen. Machen Sie dem Gegner mit Ihren Schützenpanzern die Hölle heiß!

5. Nur ein kurzes Stück die Straße runter versucht eine weitere Angriffswelle ihr Glück. Halten Sie die Deutschen an der Kreuzung auf.

6. Fahren Sie wieder die Straße hoch zu den Bunkern und halten Sie die Stellung. Unterstützen Sie die Truppen an der Raffinerie mit Jagdbombern.

Mission 3 Stalingrad



Neue Einheiten: Behalten Sie einen BA-12 und tauschen Sie die anderen gegen T-34. Die restlichen Punkte reichen für einen Munitions-LKW und einen Mörsertrupp.

1. Unterstützen Sie die russischen Einheiten am Lagerhaus. Das bringt Kampferfahrung!

2. Kämpfen Sie sich durch die Ruinen bis zu den Häusern östlich des Bahnhofs.

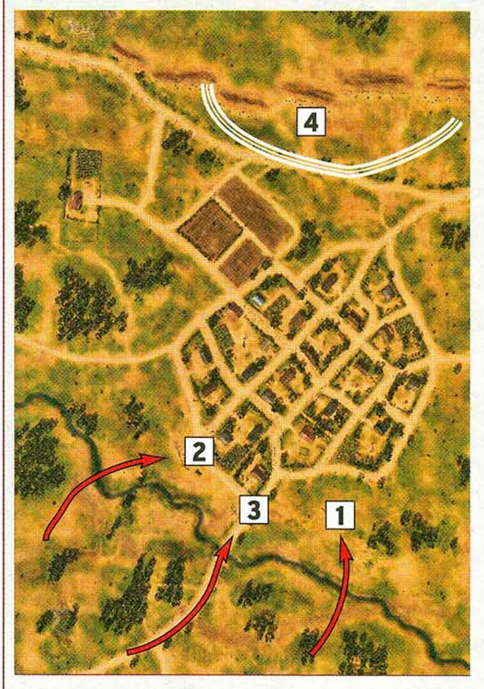
3. Rücken Sie auf die Fabrik zu. Versuchen Sie, Gegner aus der Distanz zu erspähen, um diese dann mit Ihren Mörsern unter Feuer zu nehmen. Stürmen Sie dann das Gelände. **Vorsicht:** Neben den Panzern stehen auch zwei Panzerabwehrgeschütze im Hof.

4. Lassen Sie Ihre Männer am Südtor Position beziehen. Direkt südlich und westlich der Fabrik befinden sich MG-Nester, die Sie im Schutz der Mauern mit den Mörsern beschießen können. Die Panzerschützen kümmern sich um die deutschen Patrouillen.

5. Jetzt geht's zur Mittelschule. Auf dem Weg werden Sie von Fallschirmjägern angegriffen. Wie in der vorherigen Mission haben diese Molotowcocktails im Gepäck. Stürmen Sie das Schulgelände mit den Panzern. Halten Sie die Infanterie im Hintergrund.

6. Zusammen mit der Verstärkung rücken Sie auf den Platz im Süden vor. Klären Sie das Gebiet aus der Luft auf und bombardieren Sie die Flak und die Artillerie. Fegen Sie dann den Feind mit Ihren Bodentruppen aus der Stadt.

Mission 4 Kursk

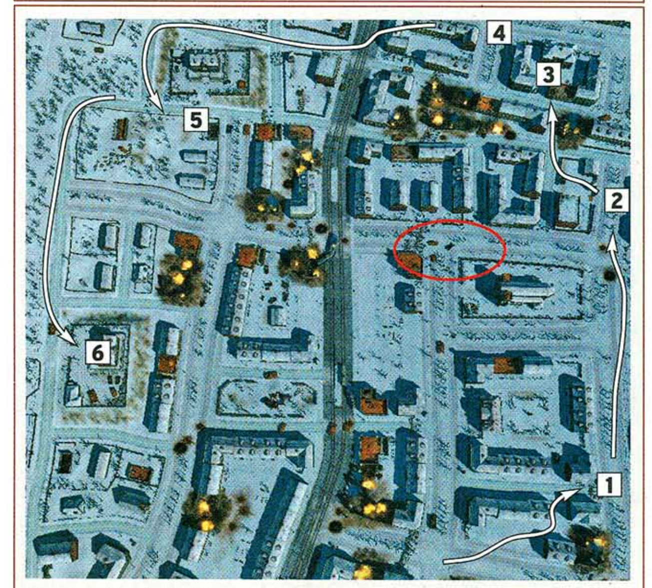


Neue Einheiten: Ersetzen Sie Ihren BA-12 durch einen T-34 und leisten Sie sich einen Scharfschützen samt Fernglas.

1.- 3. Unterstützen Sie die bereits vorhandenen Truppen bei der Abwehr der deutschen Angriffswellen. Die Gegner erscheinen in der Reihenfolge der Punkte auf der Karte.

4. Kurz vor Ende des Countdowns beginnt ein Funkgespräch. Ziehen Sie nun sofort alle Ihre Einheiten zu dem Versorgungsdepot zurück. Unmengen deutscher Panzer rollen auf Sie zu, bleiben jedoch allesamt im Minenfeld hängen. Auf der östlichen Flanke fährt ein Reparatur-LKW mit. Zerstören Sie diesen und sämtliche Artilleriegeschütze und -panzer aus der Luft. Wird der Instandsetzungs-LKW nicht zerstört, repariert dieser immer wieder die Panzerketten, bis die Gegner das Minenfeld überquert haben. Jetzt können Sie in aller Ruhe mit Ihren Mörser-Kanonieren die Panzer zerstören. Um die Besatzungen kümmern sich die Scharfschützen mit freundlicher Unterstützung Ihrer MG-Teams. Benutzen Sie nach Möglichkeit nur unerfahrene Einheiten. Diese werden dank der vielen Ziele im Nu zu Veteranen.

Mission 5 Drei Fragezeichen



Neue Einheiten: Kaufen Sie zwei Bazooka-Trupps und sparen Sie die restlichen Punkte. **Hinweis:** Nutzen Sie die Deckung der Häuser für Ihre Infanterie. Der Feind hat selber diverse Gebäude besetzt. Spähen Sie die Umgebung gut aus und nutzen Sie die Mörser!

1. + 2. Umgehen Sie die starken Truppenverbände an der Kirche am rechten Kartenrand. **Vorsicht:** Im Glockenturm sitzen Scharfschützen!

3. Der Weg zur Villa ist schnell freigekämpft. Lassen Sie die Panzer vorfahren. Ihre Mörser schalten dann aus der Entfernung die Gegner aus.

4. An dieser Kreuzung entbrennt ein intensiver Infanterie-Kampf. Rücken Sie mit allen Truppen auf die Kreuzung und nehmen Sie zuerst die Flammenwerfer unter Beschuss. Von Norden stoßen Verstärkungen hinzu, die Sie sofort aus der Schusslinie nehmen.

5. Kämpfen Sie sich zum markierten Ziel vor, betreten Sie aber nicht das Gebäude!

6. Das Geheimziel ist die zweite Villa. Halten Sie sich an den linken Kartenrand. Hier können Ihre Panzer ungehindert fahren und der Widerstand ist geringer.

Mission 6 Operation Konrad



Neue Einheiten: Kaufen Sie einen neuen T-34/85 und lassen Sie zwei Ihrer Besatzungen in die mobile Artillerie Isu 152 umsteigen.

1. Das Dorf wird erst aus Westen, dann aus Süden angegriffen. Besetzen Sie einige Häuser, um den Feind rechtzeitig zu sehen. Die Scharfschützen platzieren Sie in der Kirche.

2. Bringen Sie Ihre Truppen an den russischen Verteidigungslinien in Stellung. Konzentrieren Sie die Einheiten zwischen dem mittleren und östlichen Engpass. Laufen Sie nun mit einer Einheit zum Hauptquartier. Nach der Zwischensequenz bricht eine deutsche Großoffensive los. Der Feind attackiert in mehreren Wellen über die drei Engpässe.

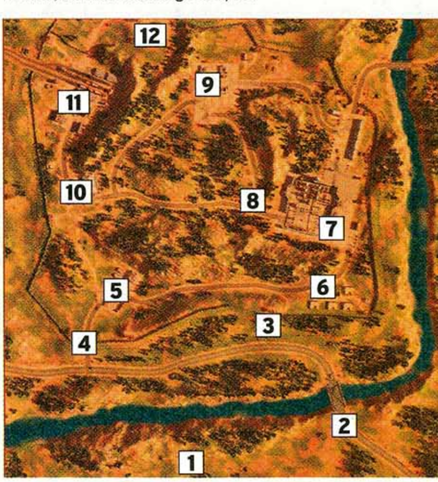
3. Sie erhalten das Kommando über alle russischen Einheiten im Gebiet. Verstärken Sie die Defensivstellungen gleichmäßig. Die größten Angriffe finden in der Mitte statt. Verstärken Sie Ihre Isu 152 mit den beiden Haubitzen und den Stalinorgeln. Weisen Sie der Artillerie stets manuelle Ziele zu und halten Sie die Munitions-LKWs in der Nähe. Pausieren Sie das Spiel oft, um gezielte Angriffsbefehle zu geben. Nutzen Sie unbedingt Ihre Luftangriffe. Mit den Jagdbombern zerstören Sie die gefährliche feindliche Artillerie.

4. Sie sollten nach dem Angriff noch wenigstens fünf bis sechs Panzer und etliche Infanteristen haben. Das reicht für die Gegenoffensive auf das deutsche Lager.

Mission 7 Geheimwaffen

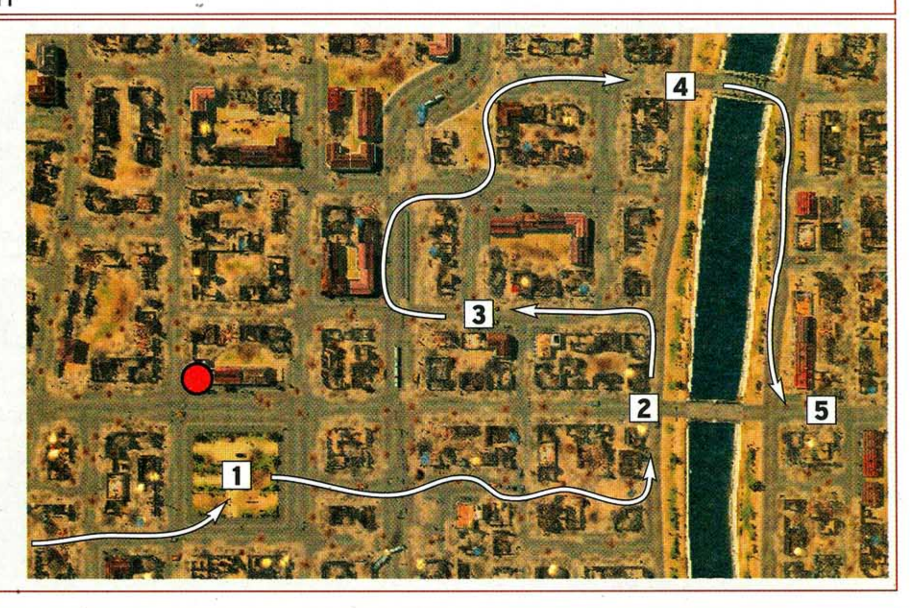
1. Rücken Sie mit Ihren Einheiten in Richtung Brücke vor. Auf halbem Weg stoßen Sie bereits auf eine deutsche Einheit. Zerstören Sie zuerst den Reparatur-LKW.
2. Schalten Sie die Verteidiger südlich der Brücke aus. **Vorsicht:** Eine mobile deutsche Artillerie (Panzerwerfer) kommt über die Brücke! Halten Sie also Ihre Infanterie zurück.
3. Vernichten Sie die Brückenverteidigung im Norden mit Ihrer Infanterie. Anschließend rücken die Panzer bis zum Wachturm vor. **Vorsicht:** Auf dem Turm sind Scharfschützen postiert – begegnen Sie dieser Gefahr mit Panzern.
4. Räuchern Sie den Bunker aus und lassen Sie anschließend nur Scharfschützen vorrücken. Präzise und ohne Gegenwehr werden so die beiden Wachtürme, das Panzerabwehrgeschütz sowie die Patrouille eliminiert. Postieren Sie nun Ihre Einheiten am Tor. Die Scharfschützen beziehen im Wachturm Stellung.
5. Ihre Mörser-Kanoniere erledigen den Panzer, die Scharfschützen kümmern sich um Infanterie und die Geschützbesatzungen. Stürmen Sie nun mit allen Truppen zur ersten Fabrik. Besetzen Sie beide Geschütze und richten Sie die Panzer auf die Anhöhe im Westen aus. So schlagen Sie den deutschen Gegenangriff mit Leichtigkeit zurück.
6.+ 7. + 8. Tasten Sie sich in Richtung Osten vor. Spähen Sie wie gewohnt das Gebiet mit Scharfschützen aus und schlagen Sie mit den Mörser-Kanonieren zu, bevor Sie die Panzer zum Sturmangriff schicken. Die Fabriken sind nur leicht bewacht. Arbeiten Sie sich nun bis zum Versorgungsdepot bei Punkt 8 vor.
9. Diese Fabrik wird gut bewacht und erhält sowohl aus Osten als auch aus Westen Verstärkung. Greifen Sie von der Anhöhe kurz an und locken Sie den Feind aus der Stellung. Schwächen Sie so nach und nach die Verteidigung. **Vorsicht:** Im nördlichen Teil der Basis steht ein Sturmtiger.
10. Schicken Sie erneut die Scharfschützen vor. Den gefährlichen Sturmtiger erledigen die Kanoniere. Sofort danach rücken die Panzer vor und kümmern sich um die deutschen Fahrzeuge, die aus Norden anrücken.
11. Erobern Sie das Nachschubdepot am Hang. Von hier aus können Sie mit kleinen Vorstößen sehr schnell die Verteidiger dezimieren. Sobald die Fabrik eingenommen ist, öffnet sich das Stahltor nach Norden.
12. Die Deutschen versuchen verzweifelt, sich zu wehren. Doch das letzte Aufgebot hält Ihre kampferprobte Truppe kaum auf. Zerstören Sie das Gebäude neben dem Wachturm, um die Mission zu beenden.

Neue Einheiten: Lassen Sie Ihre Panzerbesatzungen in den schweren Kampfpanzer IS-2 umsteigen. Wenn die Punkte nicht reichen, behalten Sie einige T-34/85.



Mission 8 Volksbühne Berlin

Neue Einheiten: Für den Straßenkampf ist Infanterie von größter Bedeutung. Leisten Sie sich weitere Mörser-Kanoniere, Scharfschützen oder Bazooka-Trupps.
1. Rücken Sie mit den schweren Panzern auf den Platz vor. Hier treffen Sie auf moderaten Widerstand. **Vorsicht:** In dem markierten Haus lauern Scharfschützen!
2. Tasten Sie sich weiter in Richtung Fluss vor. An der Brücke steht ein Sturmtiger samt Reparatur-LKW. Erledigen Sie dieses Monster am besten aus der Luft.
3. Lassen Sie die Finger von der Brücke und rücken Sie diesseits des Ufers weiter in die Stadt vor. Bei Punkt 3 stellt sich Ihnen erneut ein Sturmtiger in den Weg.
4. Durchsuchen Sie die Straßen nach versprengten deutschen Einheiten und sammeln Sie Ihre Truppen an der großen Brücke.
5. Tasten Sie sich entlang der Häuserzeile vor. Stürmen Sie die Häuser – einige sind von deutschen MG-Trupps besetzt. An der Brücke erwartet Sie das letzte Aufgebot der Wehrmacht, unter anderem auch zwei Königstiger. Sobald eine der Einheiten unter Feuer kommt, greifen alle hier versammelten Feinde an. Klären Sie das Gebiet zunächst aus der Luft und verballern Sie alle noch verfügbaren Luft- und Artillerieangriffe. Die so geschwächten Truppen haben keine Chance mehr.

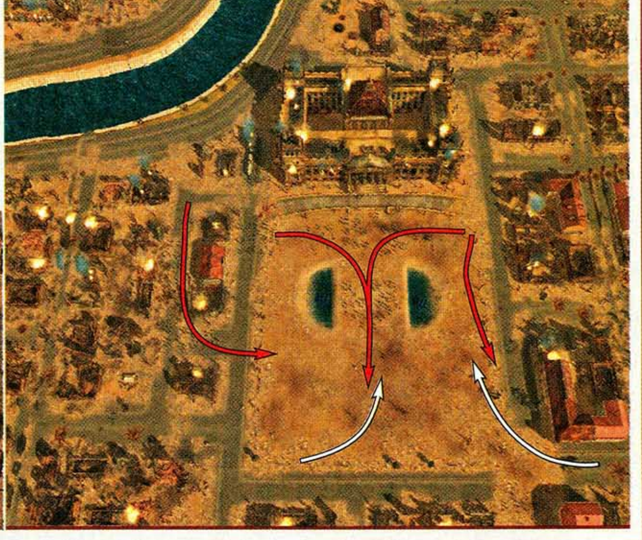


Mission 9 Der Reichstag

Die letzte Schlacht: Der Gegner versucht verzweifelt, den Reichstag gegen die anrückende Rote Armee zu verteidigen. Sie treffen hier ausschließlich auf Infanterie.
Artilleriebeschuss: Sie haben 30 Salven schwere Artillerie zur Verfügung. Decken Sie das gesamte Gebiet vor dem Reichstag damit ein. Schicken Sie zusätzlich noch einige schwere Bomber.

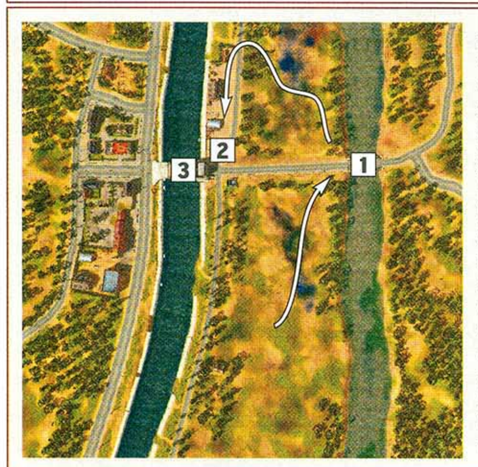
Der Angriff: Verbündete Einheiten führen den Angriff durch die Mitte an. Pausieren Sie oft, um neue Luft- und Artillerieschläge anzuordnen. Ihre eigenen Einheiten halten Sie zurück. Sie müssen den Feind so weit schwächen, dass er Ihnen nur in geringer Stärke entgegenkommt. Sollte die Lage brenzlig werden, greifen Sie auf die Luftlandetruppen zurück.


VOLLES ROHR Belegen Sie das gesamte Gebiet vor dem Reichstagsgebäude mit schwerem und wiederholtem Artilleriefeuer.



Kampagne: **Alliierte**

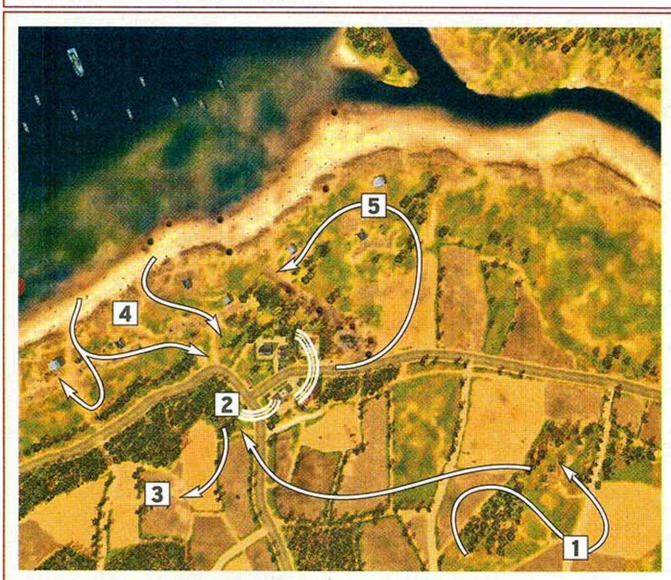
Mission 1 Zwei Brücken



1. Rücken Sie auf die östliche Brücke vor. Überrennen Sie die Verteidiger und bleiben Sie stets in Bewegung. So werden Sie nicht von den Mörsern getroffen und können die Brücke ohne Verluste einnehmen.
2. Machen Sie einen Bogen und greifen Sie zunächst die Soldaten auf der Straße ganz im Norden an. Dann stoßen Sie nach Süden auf die Brücke vor. So können die MG-Schützen im Bunker nicht auf Sie feuern und Sie können Ihr zweites Ziel erneut ohne Verluste erreichen.
3. Zwei deutsche Panzer rücken Ihnen auf die Pelle. Zum Glück stoßen auch zwei Bazooka-Trupps als Verstärkung zu Ihren Einheiten. Bringen Sie alle Soldaten auf der östlichen Uferseite in Stellung. Die Häuser auf der anderen Seite sind mit Gegnern besetzt! Empfangen Sie den ersten Panzer auf der Brücke. Um den zweiten Koloss zu erwischen, lassen Sie ihn fast ganz über die Brücke fahren, bevor Sie das Feuer eröffnen. Lassen Sie Raketen und Granaten hageln. So knacken Sie den Panzer, noch bevor er eine Chance hat, über die Brücke zu fliehen.

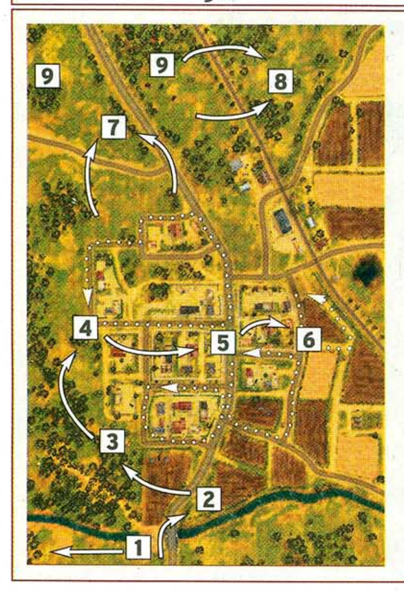

PANZERKNACKER Lassen Sie den zweiten Panzer in die Mitte der Brücke fahren, bevor Sie zuschlagen. So ist der Koloss zerstört, bevor er fliehen kann!

Mission 2 Utah Beach



1. Sammeln Sie Ihre versprengten Truppen ein und greifen Sie mit vereinten Kräften die Geschützstellungen an. Sie sollten hier ohne Verluste bestehen.
2. Nähern Sie sich dem Dorf auf dem eingezeichneten Weg. So können Sie die Blessuren des ersten Kampfes zunächst am Versorgungsdepot heilen. Besetzen Sie die Panzerabwehrgeschütze und stürmen Sie die Häuser. Lassen Sie ein Geschütz im Dorf stehen und bringen Sie die beiden anderen am Depot in Stellung. Besetzen Sie die Häuser am Straßenrand. Bis 6 Uhr versuchen einige feindliche Transport- und Versorgungseinheiten durch das Dorf zu den Küstenverteidigungen zu kommen. Dank der Geschütze und Ihren in Gebäuden verschanzten Truppen können Sie die Gegner ohne große Probleme vernichten. Sie erobern dabei weitere Geschütze, die Sie umgehend besetzen. Erreicht kein LKW die Küste, haben Sie das Optionalziel erfüllt.
3. Noch vor 6 Uhr sollten Sie diese Geschützbatterie stürmen. Das erleichtert den Landungstruppen die Arbeit enorm und sorgt für weitaus geringere Verluste. Sie können die Kanonen zwar besetzen, aber leider nicht abfeuern.
4. Punkt 6 Uhr beginnt die Landung. Sie haben nun die Kontrolle über alle Landungstruppen. Um hier die Verluste gering zu halten, stürmen Sie mit der Infanterie und den Panzern möglichst schnell hinter die Bunkerlinie und räumen Sie dann die deutschen Stellungen von hinten aus. Nachdem Sie die Verteidigungen durchbrochen und den Kanonenbunker zerstört haben, ziehen Sie alle Truppen ins Dorf ab. Dort sind die Fallschirmjäger bereits damit beschäftigt, die deutsche Gegenoffensive zurückzuschlagen. Eilen Sie den Jungs mit den Panzern zu Hilfe.
5. Nach einer kurzen Reparaturpause am Versorgungsdepot rücken Ihre Panzer gegen die Reste der Küstenverteidigung aus. Von hinten können Sie die verbliebenen Feinde mühelos ausschalten.

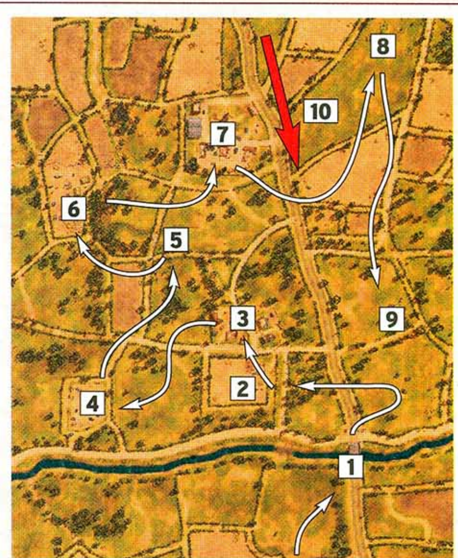
Mission 3 Tiger in Sicht



Neue Einheiten: Lassen Sie eine Sherman-Besatzung in einen Priest umsteigen. Leisten Sie sich drei Mörser-Kanoniere und je einen Sanitäts-, Bazooka-, Scharfschützen- und MG-Trupp.
Tiger knacken: Der Panzer VI „Tiger" ist ein mächtiger Gegner. Ihre Shermans haben da nicht viel zu melden. Um das Ungetüm trotzdem zu knacken, verwickeln Sie den Tiger mit Ihren Panzern in ein Gefecht und attackieren diesen gleichzeitig mit den Mörser-Kanonieren und der Artillerie. Versuchen Sie den Panzer VI stets alleine zu erwischen.
Die Tiger im Dorf: Den ersten Tiger treffen Sie bereits an der Brücke, die übrigen vier patrouillieren im Dorf entlang der gepunkteten Linien. **Vorsicht:** Der Gegner hat diverse Panzer und Geschütze zwischen den Gebäuden versteckt. Außerdem sind diverse Häuser von feindlicher Infanterie besetzt.
1. Ziehen Sie sofort alle Truppen entlang des Flusses zurück. Wenn Sie sich der deutschen Angriffswelle einfach in den Weg stellen, müssen Sie herbe Verluste hinnehmen! Jetzt haben Sie Zeit, Ihre Truppen zu organisieren und anschließend langsam in Richtung Brücke aufzuklären. Locken Sie die Panzer an und vernichten Sie diese. So erwischen Sie den Tiger ganz alleine. Sie finden das Ungetüm in der Nähe der Brücke.
2. Rücken Sie nun über den Fluss vor und vernichten Sie die restlichen Panzer und Besatzungen.
3. Bringen Sie hier den zweiten Tiger zur Strecke.
4. Klären Sie vom Rand das Dorf auf und nehmen Sie alle deutschen Einheiten unter Feuer. Auf dem Weg treffen Sie auf zwei Panzer IV. An der Straßenecke knüpfen Sie sich den dritten Tiger vor.
5. Kämpfen Sie sich vorsichtig durch die Stadt und erledigen Sie den vierten Tiger, sobald er an der Ecke vorbeikommt.
6. Der letzte Tiger umkreist das Feld bei der Bahnlinie. Sobald Sie ihn vernichtet haben, durchkämmen Sie das Dorf auf der Suche nach weiteren Feinden. Sobald alle Gegner vernichtet wurden, erhalten Sie einen neuen Befehl.
7. Widmen Sie sich zunächst dieser großen Panzergruppe. Hier sind zwar keine Tiger zugegen, dafür aber mobile Artillerie und einige Panzer IV. Bringen Sie Ihre Panzer am Dorfrand in Stellung und klären Sie dann von einer anderen Seite aus den Hügel auf. Locken Sie den Feind mit einigen Mörsersalven an und ziehen Sie sich dann schleunigst zurück. Wenn Sie den Feind geschickt in die Nähe Ihrer Panzer locken, können Sie die Schlacht ohne Verluste gewinnen. Auch wenn es nur wenig bringt, können Sie Ihre verbliebenen Luft- und Artillerieschläge vor dem Angriff auf den Gegner abfeuern.
8. Greifen Sie mit der gleichen Taktik den zweiten, schwächeren Feindverband an. **Tipp:** Werfen Sie Fallschirmjäger hinter dem Gegner ab, um von zwei Seiten anzugreifen.
9. Eilen Sie mit Ihren Sanis zu den markierten Soldaten.

Mission 4 Über die Hecken

Neue Einheiten: Leisten Sie sich zwei Panzerbesatzungen und einige Gewehrschützen. Diese besetzen später erbeutete Artillerie.
Hinweise: Die fünf Flaks auszuschalten, ist nicht weiter schwer. Nur müssen Sie am Ende der Mission einem massiven Panzerangriff standhalten. Heben Sie sich Ihre Luftangriffe für das Ende auf.
1. Wehren Sie zunächst die kleine Attacke ab. Anschließend können Ihre Scharfschützen die Infanterie jenseits der Brücke erledigen. Den folgenden Angriff mit Fußvolk wehren Sie locker ab. Knöpfen Sie sich nun die kampfmüden Panzer auf der Wiese rechts von der Brücke vor.
2. Auf dem Weg zur Flak stoßen Sie auf Scharfschützen! Vernichten Sie das Geschütz.
3. Auf diesem Gehöft finden Sie neben zwei herrenlosen deutschen Panzern auch viele Verteidiger. Alle Gebäude sind von Infanterie besetzt. Lassen Sie Ihre Besatzungen in den Hetzer und den Tiger einsteigen. Wer keine Panzerfahrer mitgebracht hat, sollte auf jeden Fall eine Sherman-Crew in den Tiger umsteigen lassen.
4. Die zweite Flak ist recht gut verteidigt. Locken Sie die Gegner an. So gehen Sie auch bei den folgenden Flaks vor: Stellen Sie Ihre Panzer an der Flanke auf. Ein mutiger Infanterist greift an und läuft dann in Richtung der eigenen Panzer. Der Gegner rennt so direkt ins offene Messer.
5. + 6. Heben Sie die beiden Flakstellungen aus, indem Sie wie gewohnt die Verteidiger anlocken. Bei 6 finden Sie eine Haubitze, die Sie sich natürlich schnappen.
7. An der Mühle steht noch eine Artillerie. Die Häuser sind besetzt und es treiben sich hier einige Panzer herum.
8. Greifen Sie nun die Artillerie an. **Tipp:** Ein Scharfschütze kann die Besatzungen nach und nach erledigen. Dafür müssen sich die Schützen immer in Bewegung setzen, sobald die Kanonen abgefeuert werden. So können Sie die Artillerie erbeuten. In der Verkaufsversion müssen Sie jedoch wenigstens eines der Geschütze zerstören, da sonst das Missionsziel nicht als erfüllt gewertet wird.
9. Bevor Sie nun die letzte Flak ausschalten, bringen Sie Ihre Einheiten und alle erbeuteten Geschütze entlang der deutschen Angriffsroute in Stellung. Die Attacke startet kurz nachdem Sie alle Flaks vernichtet haben.
10. Sie werden hier Verluste hinnehmen müssen! Es greifen insgesamt drei Wellen Panzer an. Bauen Sie die Geschütze auf und bringen Sie die eigenen Panzer an der Flanke in Stellung. Die erbeutete Artillerie leistet hier gute Dienste. Den schwersten Brocken hetzen Sie die Jagdbomber auf den Hals. Mit taktischem Geschick und guten Flankenangriffen halten Sie Ihre Verluste gering.

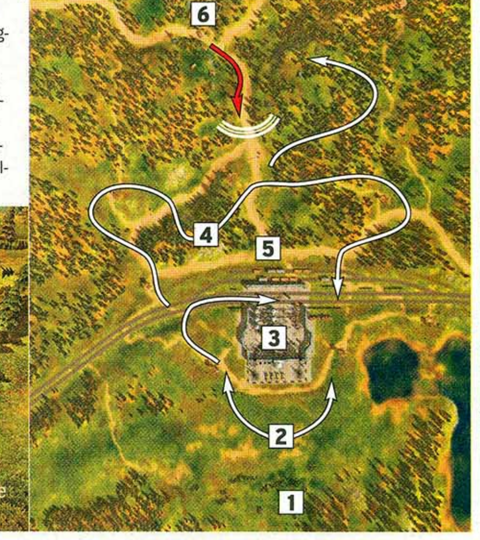


Mission 5 V-2 Raketenbasis

Neue Einheiten: Rüsten Sie einen Gewehrtrupp mit einem Minensuchgerät aus.
1. Die Briten räumen für Sie einen Korridor in den Minengürtel. Das dauert ziemlich lange – schicken Sie Ihre Infanterie samt Minensuchgerät los, um Minen zu räumen.
2. Ihre Scharfschützen können gefahrlos die Soldaten in den Wachtürmen, die 88-Besatzungen und die Patrouillen rund um die Fabrik erledigen.
3. Ein Stoßtrupp von Scharfschützen, Sanitätern und MG-Schützen kann nun das Innere der Fabrik stürmen. Untersuchen Sie alle Winkel – einige Feinde sind gut versteckt. Zerstören Sie noch nicht die markierten Ziele!
4. Heben Sie alle bereits auf der Karte sichtbaren Flakstellungen aus. Locken Sie die Feinde an – Ihre Panzer bleiben stets außerhalb der Reichweite der 88er. Ziehen Sie nun alle Ihre Truppen wieder in die Fabrik zurück.
5. Zerstören Sie alle markierten Ziele in und um die Fabrik. Direkt im Anschluss startet der Feind eine Gegenoffensive. Zunächst greift haufenweise Infanterie an. Wenn Sie in der Fabrik bleiben, können Sie die Gegner mühelos besiegen und sind obendrein vor Mörsergranaten sicher. Nach dem Fußvolk rollen Panzer die Hauptstraße hinunter und bleiben vor der Fabrik stehen. Greifen Sie den Feind von zwei Seiten an. Zerstören Sie zuerst den Reparatur-LKW, dann den Tiger und dann den Rest.
6. Die Ruine wird schwer bewacht. Erledigen Sie die Gegner auf dem Hügel im Osten. Von hier haben Sie einen wunderbaren Ausblick. Mit einzelnen Artillerieschüssen locken Sie die Panzer in kleinen Gruppen über die Anhöhe. Dort werden sie natürlich gebührend von Ihren wartenden Panzern in Empfang genommen. Ein direkter Angriff grenzt an Selbstmord! Nutzen Sie die Luft- und Artillerieschläge und stürmen Sie dann das Gebiet.

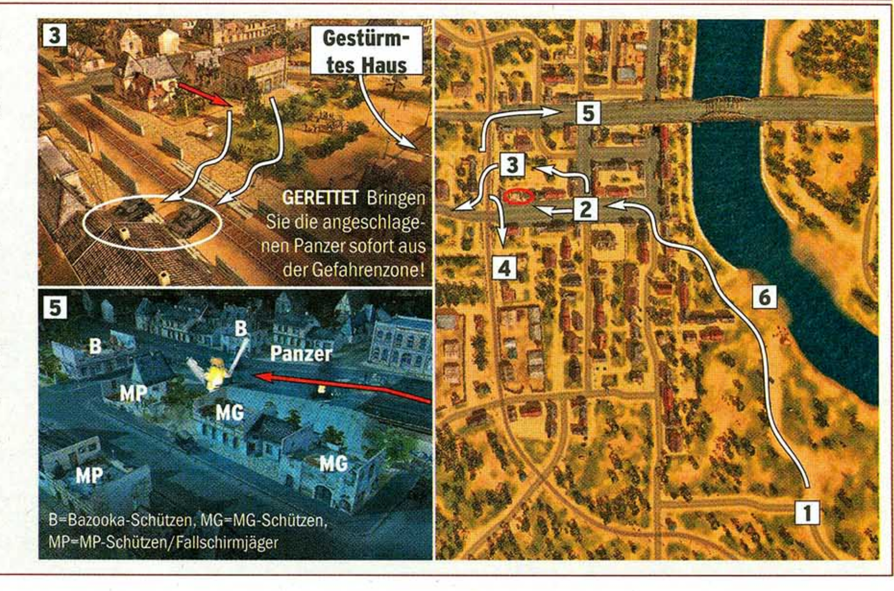


TIGERFALLE Vom Scharfschützen (oben links) entdeckt und der Artillerie angelockt, tappen die mächtigen Tiger schnurstracks in die Falle.



Mission 6 Operation Market Garden

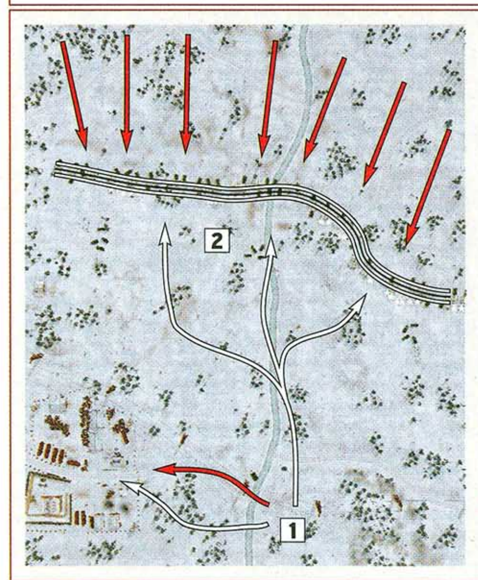
Hinweis: Mit einer Hand voll Männer sollen Sie die Brücke von Arnheim halten. Mit diesem taktischen Geniestreich schaffen Sie das, ohne einen einzigen Mann zu verlieren.
1. Überall in der Stadt wird gekämpft. Sie können fleißig mitmischen oder sich etwas zurückhalten. Halten Sie sich von der Brücke fern, bis Sie die Panzer haben.
2. Machen Sie sich auf den Weg zu dieser Straßenkreuzung und speichern Sie das Spiel ab.
3. Hier stehen zwei schwer lädierte Panzer. Um diese zu kapern, dringen MP-Schützen in das markierte Haus ein, während die Fahrer zu den Panzern hetzen, einsteigen und die rauchenden Metallhaufen schleunigst Richtung Westen bewegen. Wenn Sie zu langsam sind, nehmen die deutschen Panzerfaustschützen Ihre Beute hoch.
4. Erobern Sie nun das Nachschubdepot, um die Panzer wieder auf Vordermann zu bringen.
5. Bringen Sie alle Truppen zur Brücke. Verteilen Sie Ihre Einheiten wie auf dem Bild rechts. So hat keine der drei Wellen eine Chance! Lassen Sie die MGs bei der zweiten Welle zuerst auf die Sanitäter schießen! Fahrzeuge gehen am Ende der Straße den Bazookas und Panzern in die Falle. Die MP-Schützen sichern die Seitenstraße!
6. Sobald der Befehl kommt, ziehen Sie alle Mann zum Flussufer ab und setzen mit den Schlauchbooten über.



GERETTET Bringen Sie die angeschlagenen Panzer sofort aus der Gefahrenzone!

B=Bazooka-Schützen, MG=MG-Schützen, MP=MP-Schützen/Fallschirmjäger

Mission 7 Schlacht in den Ardennen



Neue Einheiten: Sie brauchen möglichst viele Pershing-Panzer und je einen neuen Reparatur- und Munitions-LKW. Entlassen Sie die MP-Infanterie.
Hinweis: Ihr Auftrag lautet, dass Treibstoffdepot zu verteidigen. Wer jedoch historisch nicht ganz unbeleckt ist, weiß wohl, was den Alliierten im Winter 1944 blühte. Wenn Sie sich nur auf das Depot konzentrieren, wird die Verteidigungslinie komplett aufgerieben und Sie kriegen es mit jeder Menge Panzer zu tun. Wenn Sie jedoch die Verteidiger unterstützen, kommt es – wenn überhaupt – nur zum Durchbruch weniger Einheiten.

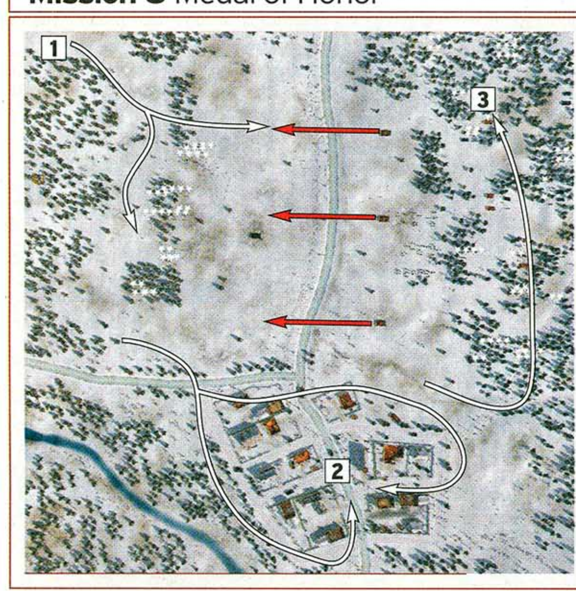


PANNENDIENST Lassen Sie stets zunächst die frontnahen Panzer reparieren. So hält die Verteidigungslinie viel länger durch.

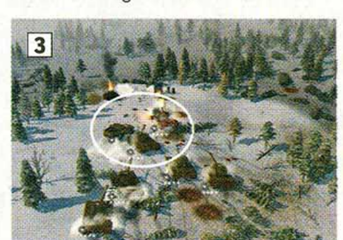
1. Teilen Sie Ihre Armee auf: Panzer, Artillerie und Versorgungsfahrzeuge machen sich sofort auf den Weg zur Frontlinie. Die Infanterie versammelt sich am Südtor des Treibstoffdepots. Lassen Sie zur Unterstützung die Luftlande-Einheiten ebenfalls am Lager absetzen.
2. Noch bevor Ihre Panzer die Front erreichen, erscheinen die ersten deutschen Angreifer. Gehen Sie wie folgt vor:
- Ihre Pershing-Panzer greifen aktiv in den Kampf ein.
- Versorgen Sie alliierte Truppen mit Munition und Reparaturen.
- Nutzen Sie Jagdbomberangriffe an den Frontabschnitten, wo Ihre Panzer gerade nicht sind. Hauptziele sind Reparatur-LKW, Tiger und Sturmtiger.

Die Pausen zwischen den Angriffswellen nutzen Sie, um die eigenen und befreundeten Einheiten zu versorgen.
3. Zeitgleich mit der Panzerschlacht versuchen deutsche Fußtruppen, das Treibstofflager zu stürmen. Haben Sie stets ein Auge auf die Karte. Sobald ein Angriff startet, beharken Sie die Gegner mit Artillerieschlägen. Den Rest erledigen Ihre Infanteristen.
4. Nach circa 20 Minuten ist der Spuk vorbei. Ist es doch zu einem Durchbruch gekommen, fahren Sie das Gebiet auf der Suche nach versprengten Gegnern ab.

Mission 8 Medal of Honor

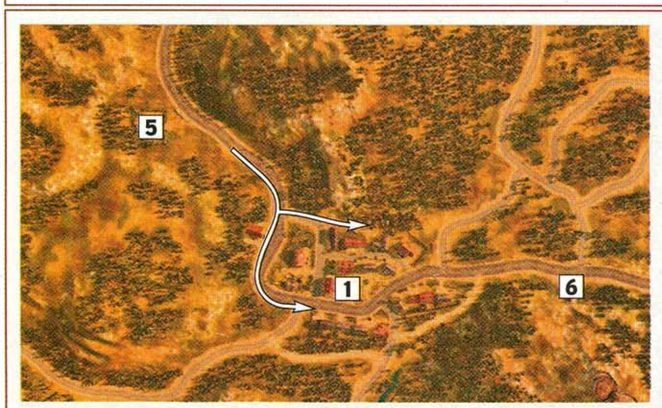


Neue Einheiten: Sie sollten für diese Mission hauptsächlich Pershing-Panzer, ein bis drei Priest und wenigstens zwei Scharfschützen in Ihrer Armee haben.
1. Ihre Panzer knöpfen sich den nördlichen Tiger vor. Machen Sie sich um Ihren Kommandanten keine Sorgen – man schießt zwar auf ihn, aber es geschieht ihm nichts. Schwenken Sie mit den Panzern nach Süden und nehmen Sie die zweite Raubkatze aufs Korn. Die Infanterie kümmert sich mit tatkräftiger Unterstützung der Artillerie um den letzten Tiger.
2. Mit Barnes wieder im Trupp geht es in Richtung Dorf. Es ist das Geheimziel, die Siedlung zu besetzen. So ziemlich jedes Haus ist von deutscher Infanterie besetzt. Obendrein verstecken sich hier diverse Geschütze und Panzer. Im Glockenturm der Kirche haben – wie so oft – Scharfschützen Stellung bezogen. Stoßen Sie mit den Panzern in das Dorf vor und bleiben Sie auf jeden Fall in Bewegung. Müssen Sie zu viel einstecken, ziehen Sie sich zurück. Sind alle Schäden wieder behoben, starten Sie einen neuen Vorstoß, bis das Dorf endgültig von den deutschen Besatzungstruppen befreit ist.
3. Der Feind rechnet mit einem Angriff aus Westen. Wenn Sie ihm diesen Gefallen tun, laufen Sie geradewegs in die Falle. Sie sind besser beraten, wenn Sie das Waldgebiet von Süden her angreifen. Der Gegner hat diverse Panzerjäger, Bazooka-Schützen und Artilleriepanzer im Wald versteckt. Daher gilt auch hier: Bloß nicht stehen bleiben! Passen Sie auf den östlichen Kartenrand auf: Der Gegner erhält Nachschub!



VORWÄRTS MARSCH! Preschen Sie mit Ihren Pershings durch den Wald. Der Reparatur-LKW fährt mit und hilft aus!

Mission 9 Konvoi!



Truppen: Sie müssen die letzte Bastion leider ohne Ihre liebgewonnenen Einheiten bewältigen. Um die Schätze zu retten, müssen Sie mit einem sehr überschaubaren Trupp zurechtkommen.
Die Angriffswellen: Wichtig in dieser Mission ist, dass Sie die Verluste so gering wie möglich halten. Nach einem kleinen Scharmützel mit der Vorhut (Punkt 1) müssen Sie fünf deutsche Angriffswellen aufhalten. Das Hauptproblem dabei ist, dass die Häuser des Dorfes schon bald nur noch rauchende Ruinen sind und Ihnen entsprechend die Deckungen für die Infanterie ausgehen. Nicht minder gefährlich ist die Tatsache, dass die feindlichen Fußtruppen aktiv Gebäude stürmen und so Ihren Bazooka-Schützen im Handumdrehen den Garaus machen. Postieren Sie daher stets MG- und MP-Schützen in der Nähe Ihrer Bazooka-Trupps. Die Panzerknacker bringen Sie in Häusern unter, stellen das Verhalten jedoch auf passiv! So können Sie den Gegner in Reichweite fahren lassen, bevor Sie das Feuer eröffnen.
1. Fahren Sie in das Dorf. Die MG- und MP-Schützen besetzen die Häuser in der Dorfmitte und erledigen so die Vorhut. Lassen Sie Ihren Helden im Jeep das Depot erobern.
2. Die erste Angriffswelle besteht aus einem Hetzer und einem Truppentransporter. Lassen Sie den Panzer erst in Reichweite fahren, bevor Sie Ihren Bazooka-Schützen den Feuerbefehl erteilen. Nach diesem Angriff ist die Verstärkung eingetroffen. **Wichtig:** In einem LKW sitzen Sanitäter. Die Besatzung des BL-5-Geschützes führt Panzerminen mit sich. Lassen Sie Ihre erste MP-Truppe das Geschütz bedienen!
3. Für die folgenden drei Wellen gehen Sie immer gleich vor: Die Panzer verwickeln die Gegner in Kämpfe. Sobald der Gegner steht, greifen MG- und Bazooka-Schützen mit an.
4. Die fünfte Welle kommt ganz dick: Ein Königstiger und ein Sturmtiger blasen zum letzten Angriff. Besonders Letzterer ist brandgefährlich! Benutzen Sie die Panzerminen der MP-Schützen aus dem BL-5-Geschütz. So knacken Sie wenigstens eine der Raubkatzen sofort. Außerdem können Sie noch Ihren Luftangriff einsetzen!
5. Nach der letzten Angriffswelle lassen Sie Ihre LKW die Anhänger einsammeln und zur Ruine fahren – dort angekommen, müssen Sie die Fracht von dem LKW abkoppeln!
6. Sobald alle Schätze geborgen wurden, müssen Sie das Adlernest stürmen. Vor dem Eingang versucht Sie noch ein Panzer IV und ein MG-Trupp aufzuhalten. Im Adlernest selber müssen Sie nur noch gegen eine einsame Wache gewinnen!

Thief: Deadly Shadows – Teil 2

Wer steckt hinter dem Mord an der Caduca? Was verheimlichen die Hüter gegenüber Garrett? Keine Sorge, im zweiten Teil unserer Komplettlösung lüften wir alle Geheimnisse. Natürlich wieder mit detailliertem Kartenmaterial.

Kloster der Hüter

Die Hüterversammlung

1. Knacken Sie das Türschloss im Nordturm und schleichen Sie vorsichtig die Treppe hinab. Hören Sie der Versammlung gut zu.
2. Warten Sie, bis das Treffen beendet ist, und löschen Sie die Fackeln. Jetzt können Sie unbemerkt weiter nach rechts in den Durchgang schleichen.

Diebestour im Kloster

1. Achten Sie auf die Hüter-Patrouille in der Ältesten-Bibliothek. Löschen Sie auch hier die Fackeln und schalten Sie zuerst die Patrouille und dann die Wache vor der Glyphe aus.
2. Gehen Sie nun die linke Treppe hoch – Vorsicht, oben patrouilliert ein Hüter mit Fackel. Warten Sie auf der Treppe, bis der Knabe vorbei ist, pirschen Sie ihm hinterher und servieren Sie ihm Garretts persönliches Schlafmittel.
3. Gehen Sie ganz vorsichtig in die Schreibstube und legen Sie den stehenden Schreiber sanft schlafen. Den zweiten Schreiber können Sie ignorieren, an das Buch auf dem Pult kommen Sie auch so – schleichen Sie vorsichtig an der Wand entlang, dann sieht Sie der Papierhüter nicht.

Die Schlafstuben

1. Nehmen Sie als Nächstes den Schlafsaal unter die Lupe. Auch hier gilt es, eine Unterhaltung zu belauschen. Nutzen Sie die Gelegenheit des Gesprächs, um die Fackel über der Truhe und die Kerze auf dem Tisch zu löschen. So bleiben Sie unbemerkt.
2. Im oberen Bereich liegt eine Notiz auf einem der Pulte, die Ihnen einen wichtigen Hinweis liefert: Sie benötigen den Ring von Artemus, um in Orlands Gemächer zu gelangen.
3. Die Kammer von Artemus finden Sie im unteren Bereich des Schlafsaals, links von der Hüterin. Knacken Sie das Schloss und durchsuchen Sie die Kammer. In der Truhe finden Sie den besagten Ring.
4. Kehren Sie in den oberen Bereich zurück und schauen Sie sich die westliche Wand genau an. In der Nische zwischen den Statuen ist eine Vertiefung, in die der Ring passt.

Orlands Gemächer

Lesen Sie das Buch auf dem Tisch. Sie müssen die Glyphe neben dem Bett mit der Kraft des Feuers zerstören. Nehmen Sie einen Feuerpfeil zur Hand, damit lässt sich diese Aufgabe ganz simpel lösen. Danach ist die Türglyphe in der Ältesten-Bibliothek benutzbar.

Speisesaal

Verlassen Sie Orlands Gemächer durch die westliche Geheimtür, die zum Speisesaal führt. Dort gibt es weitere Schätze, die allerdings bewacht werden.

Wie gelange ich an die Goldene Waage?

Denken Sie daran, dass Garrett Kletterhandschuhe besitzt. Mit deren Hilfe krabbeln Sie einfach die Wand hoch und schnappen sich die Waage.

Wo ist der Zugang zur Schale in der Ratskammer?

1. Krabbeln Sie die Nordwand in der Kammer zum Vorsprung hoch.
2. Alternativ gelangen Sie auch von den Gängen der oberen Etage zur Statue. Klettern Sie einfach auf die Balustrade und steigen Sie auf eine der beiden Gargoyle-Figuren. Hüpfen Sie zur Statue rüber. Geschafft, jetzt können Sie die Schale einsacken.

Die unteren Bibliotheken

Caducas Gemächer

Suchen Sie als Erstes Caducas Gemächer auf und sehen Sie sich dort um. In der Nordkammer finden Sie außer einigen Schätzen auch eine Notiz für Garrett an der Gargoyle-Statue.

Die Halle der Statuen

1. Bevor Sie die Halle betreten, speichern Sie ab – es erwartet Sie dort eine eher unfreudige Überraschung.
2. Nach der Zwischensequenz löschen Sie am besten die Fackeln in der Halle, damit die Steinkrieger Sie nicht sofort entdecken. Wenn Sie Feuerpfeile im Gepäck haben, lassen sich die Steinbiester recht leicht entsorgen: Feuern Sie aus kurzer Entfernung auf die Krieger und sie sind Geschichte.
3. Wer keine Feuerpfeile besitzt, schleicht einfach an den Kriegern vorbei. Begeben Sie sich zur Passage in die Altstadt. Dort patrouilliert ein weiterer Steinkrieger. Benutzen Sie die Glyphe, um in die Altstadt zu entkommen.

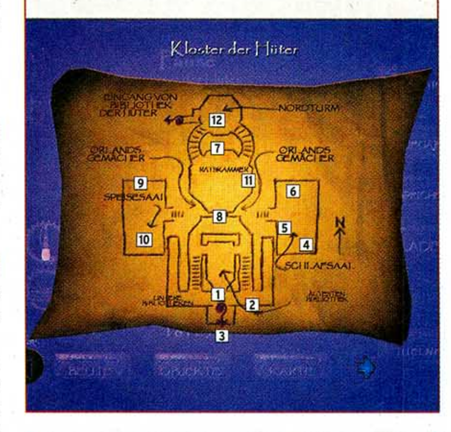
Auldale

Das Treffen mit dem Inspektor

Schleichen Sie schnurstracks nach Osten, an der Kneipe vorbei und postieren Sie sich am Fenster mit dem Hammersymbol. Das genügt, um die Zwischensequenz mit dem Inspektor zu starten.

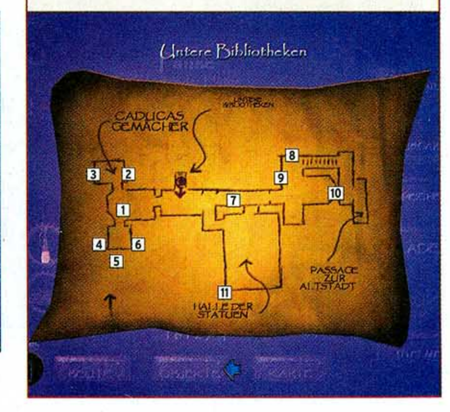
Kloster der Hüter, **Beutegut**

1 Goldene Waage oberhalb der Glyphe in der Ältesten-Bibliothek
2 Wandlampe und Münzen vor dem Eingang in die Schreibstube
3 Imbris-Dokument auf dem Pult, ein Kerzenhalter auf dem westlichen Regal und einer auf dem Fass in der Schreibstube
4 Kerzenhalter auf dem Tisch im Schlafsaal
5 Schatz in der Truhe im Schlafsaal
6 Schatz und Hüter-Ring in der Truhe von Artemus' Kammer
7 Goldene Schale am Fuß der oberen Statue in der Ratskammer
8 Kerzenhalter auf dem Tisch und Schatz in der Truhe in Orlands Gemächern
9 Gemälde über dem Kamin des Speisesaals
10 Zwei Pokale, ein Kerzenhalter und ein Imbris-Dokument auf den Tischen des Speisesaals
11 Schatztruhe in einer der oberen Nischen in der Ratskammer
12 Gemälde und Wandlampe oben im Nordturm



Untere Bibliotheken, **Beutegut**

1 Becher auf dem Tisch neben der versteinerten Caduca
2 Zwei Kerzenhalter und ein Becher auf dem Tisch in der Nordkammer
3 Kerzenhalter am Bett und Ring im Regal in der Nordkammer
4 Geldbeutel auf dem Regal in der Südkammer
5 Schätze in der Truhe der Südkammer
6 Zwei Pokale auf dem Wandregal am Bett in der Südkammer
7 Teller auf dem Tisch mit den drei Kerzen im Gang
8 Kerzenhalter und Teller auf dem Tisch
9 Münzen in der Truhe
10 Wertvolles Buch und Statue in den Regalen im Osten
11 Schätze in der Truhe



Wertvolles Buch
Kerzenhalter
Schleichen Sie um die Säule herum.



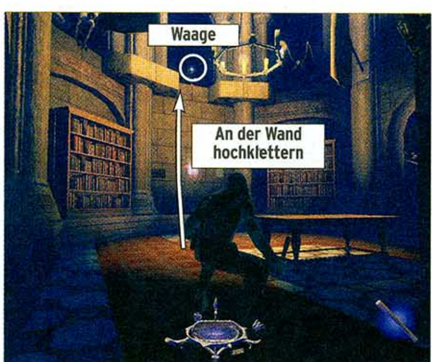
ABGELENKT Der Typ am Tisch ist so in seine Arbeit vertieft, dass Sie unbemerkt zum Pult gelangen.



FINSTER Kaum zu erkennen ist die Vertiefung, mit deren Hilfe Sie die Geheimtür öffnen.

T

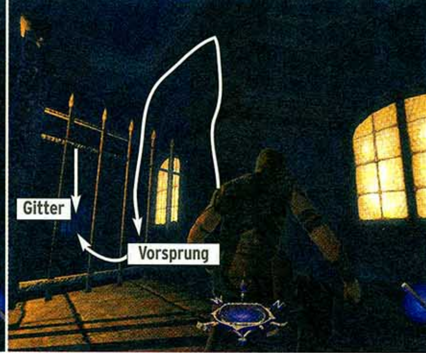




KLETTERMAX Nachdem die Wache am Fuß der Wand aus dem Weg geräumt ist, gelangen Sie im Handumdrehen an das spezielle Beutestück.



TRICKREICH Es gibt in der Regel mehrere Wege, um an ein gewünschtes Beuteobjekt zu gelangen. Oft führt kreatives Denken zum Ziel.



FREECLIMBING Mit einem gewagten Klettermanöver verschaffen Sie sich Zugang zur Goldschmiede. Hinter dem Gitter führt ein Kriechgang zu den Schätzen.

Fogertys Goldschmiede

1. Auf dem Platz werden Sie Zeuge einer interessanten Unterhaltung zwischen dem Gauner Messer-Jimmy und dem Goldschmied Fogerty. Das Schloss an der Tür des Ladens lässt sich zwar knacken, aber auf diesem Weg gelangen Sie nicht ins Geschäft.
2. Der für einen Dieb typische Eingang befindet sich etwas weiter nördlich, hinter dem Durchgang am Kanal. Klettern Sie an der nördlichen Hauswand hoch und dann nach Westen auf den kleinen Vorsprung.
3. Das Gitter auf dem Vorsprung lässt sich öffnen und Garrett kriecht durch den Gang zur Goldschmiede.

Shalebridge-Wiege

Lauryls Blut

1. Am Brunnen links finden Sie drei Wasserpfeile. Marschieren Sie dann nach rechts um den verbarrikadierten Eingang herum. Dort ist eine Luke, die in den Keller führt.
2. Schleichen Sie die Gänge entlang nach Norden, bis Sie eine Kammer mit zwei Leitern finden. Klettern Sie zunächst runter. Im westlichen Gewölbe finden Sie eine Notiz (Krankenakte F. Topper) und Schätze. Der südliche Gang führt zu einem Generator, an dem die Sicherung durchgebrannt ist. Klicken Sie auf die Sicherung, um eine neue Aufgabe zu erhalten.
3. Folgen Sie nun dem Gang bis zum Kellerausgang und marschieren Sie die Wendeltreppe ganz hoch, bis Sie auf den Dachboden gelangen (neuer Hinweis). In der westlichen Nische finden Sie die gesuchte Sicherung.
4. Achten Sie auf das Gemälde – es lässt sich zwar nicht stehlen, ist aber für die Mission enorm wichtig. Klicken Sie also auf das Bild.
5. Begeben Sie sich in den Sturmkeller. Im nordwestlichen Regal finden Sie die Flasche mit Lauryls Blut. Setzen Sie die Sicherung am Generator ein und kehren Sie in die Lobby zurück. Gehen Sie zum Haupteingang – dort ist links und rechts je ein Abflussrohr. Werfen Sie Lauryls Blutphiole in eines der Rohre.
6. Öffnen Sie das Notfallgitter nördlich der Lobby und durchsuchen Sie den Personalturm. Betreten Sie anschließend die innere Wiege.

Die Suche nach dem Nachthemd

1. Lesen Sie das Patientenbuch am Eingang der Halle der Aufzeichnungen, die Hinweise sind wertvoll für diese Mission.
2. Gehen Sie ins Observatorium hoch. Bleiben Sie im Schatten, so bemerkt Sie das Monster dort nicht. Öffnen Sie nun das Gitter an der westlichen Wand und kriechen Sie in den Gang. So gelangen Sie in den tiefer gelegenen Speisesaal. Vorsicht, dort streifen noch mehr Monster umher. Gehen Sie ihnen möglichst aus dem Weg. Wenn Sie die Biester ausschalten wollen, setzen Sie Minen und Feuerpfeile ein.
3. Durchstreifen Sie die Ebene und durchsuchen Sie alle Zellen. Achtung: Einige davon sind mit Insassen gefüllt. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie jedoch alle Wertgegenstände unbemerkt einheimsen.
4. Den für die Mission wichtigen Gegenstand, das Nachthemd, finden Sie hinter der Südwand in Zelle Nr. 5. Die Steine lassen sich per Rechtsklick abtragen, sodass Sie an das Gewand gelangen. Damit begeben Sie sich per Fahrstuhl runter in die Leichenhalle. Platzieren Sie das Hemd im Krematoriumsofen.

Die Spielzeuge der Insassen

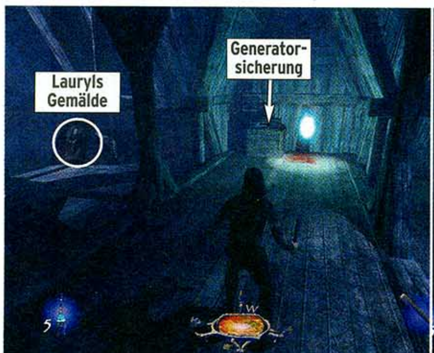
1. Den Zellenbereich sollten Sie inzwischen schon kennen. Die Spielzeuge und ihre jeweiligen Orte, an denen Sie abgelegt werden müssen, erkennen Sie am grünen Schimmer. Unsere kleine Tabelle hilft Ihnen weiter:

Gegenstand und Fundort	Zielort
Besteck in Zelle Nr. 2	Speisesaal
Kerze in Zelle Nr. 3	Leichenschauhaus
Uhrmacherwerkzeug in Zelle Nr. 4	Schocktherapieraum
Teleskop in Zelle Nr. 5	Observatorium
Urne in Zelle Nr. 6	Trainingsplatz
Vogelhäuschen in Zelle Nr. 7	Balkon
Victrola in Zelle Nr. 8	Lobotomie
Zunderbüchse in Zelle Nr. 9	Kamin im Eingangsbereich

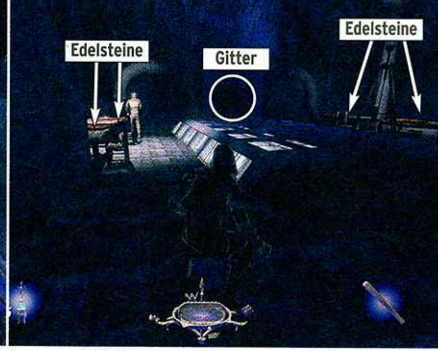
2. Es genügt, ein Spielzeug an seinem Bestimmungsort zu platzieren, um in die Vergangenheit zu reisen. Nur wenn Sie dort von Wärtern erwischt werden, müssen Sie ein anderes Spielzeug probieren. Platzieren Sie am besten die Zunderbüchse am Kamin, von dort sind Sie schnell im Säuglingsturm. Passen Sie dort im Schlafsaal auf die Wache auf – halten Sie sich im Schatten der Säulen auf. Ganz im Osten des Saals finden Sie das Tagebuch.
3. Bevor Sie sich in die Leichenhalle begeben, holen Sie sich das Liquidationsserum aus der Lobotomie vom kleinen Tisch an der Ostseite. Schleichen Sie sich am besten durch den Gang vom benachbarten Behandlungsraum A dorthin. Jetzt müssen Sie auf den Dachboden zurück, auf dem Sie eingangs Lauryls Geist getroffen haben.
4. Nächster Halt auf Ihrer Zeitreise ist der Käfig im Sturmkeller, wo Sie die Blutphiole gefunden haben.
5. Zum Schluss müssen Sie sich in den Personalturm begeben. Im Nordbereich des Turms führt ein Aufzug nach oben. Pirschen Sie sich bis zum Tisch, an dem mehrere Wärter sitzen. Springen Sie auf und rennen Sie auf das dahinter liegende Fenster zu. Mit einem Sprung in die Tiefe beenden Sie die Mission.

Beutegut in der Shalebridge-Wiege

1. Zwei Kerzenhalter im Regal über dem Tisch mit der Topper-Akte



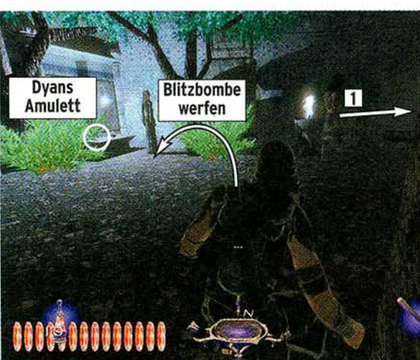
EINGESTAUBT Prägen Sie sich den Dachboden gut ein, Sie müssen am Ende der Mission wieder hierhin zurück, um Lauryls Blutlache wegzuwischen.



STERNGUCKER Stibitzen Sie die Edelsteine, die auf den Gemälden liegen, und schleichen Sie sich durch den Gang hinter dem Gitter in den Speisesaal hinab.



SCHLEICHWEG Anstatt den vorderen Eingang in die Lobotomie zu benutzen, pirschen Sie sich vom benachbarten Behandlungsraum vorsichtig heran.



POTZ BLITZ! Warten Sie, bis der Heide (1) nach rechts wegmarschiert, und schleudern Sie eine Blitzbombe zu Dyan. Holen Sie sich nun das Amulett.



TIMING Warten Sie im Dunkeln, bis der Steinwächter sich wegbewegt. Jetzt greifen Sie sich schnell das Artefakt und verstecken sich wieder im Schatten.



STEINIG Bleiben Sie im Verborgenen, bis der Riesenwächter in die Nische marschiert. Klettern Sie anschließend behände zum Balkon hoch.

2. Zwei Kerzenhalter auf dem westlichen Regal in der Lobby
3. Zwei Kerzenhalter auf dem Kaminsims im westlichen Schlafsaal
4. Schätze in der Truhe im westlichen Schlafsaal
5. Büro des Schatzmeisters (oberhalb der Osttreppe in der Lobby): Zwei Kerzenhalter und ein Becher auf dem Tisch sowie eine Flasche Wein im Wandtresor
6. Zwei Kerzenhalter auf dem Wandregal oberhalb der Treppe zum Personalturm
7. Edelsteine auf den Gemälden im Observatorium
8. Kerzenhalter auf dem Tresen im Zugang zum Säuglingsturm
9. Beutel mit Goldzähnen in einer Kammer im Leichenschauhaus
10. Kerzenhalter auf dem Regal im Gang zum Behandlungsraum A
11. Silbernes Operationsbesteck im Behandlungs-zimmer B
12. Schmuckstück auf dem Tresen in Zelle Nr. 7
13. Schmuckstück und Spiegel in Zelle Nr. 8
14. Dolch hinter dem Gemälde in Zelle Nr. 5
15. Becher in Zelle Nr. 2
16. Schmuck auf dem Fenstersims in Zelle Nr. 1

Geistereskorte

Lauryls Grab

1. Der Geist des Mädchens führt Sie durch die Altstadt bis in die Katakomben der Hammeriten-Festung. Falls Sie kein Weihwasser bei sich haben, holen Sie sich die zwei Flaschen aus der oberen Etage der Festung.
2. In den Katakomben sind die Hammeriten-Geister am gefährlichsten. Falls Sie ihnen nicht aus dem Weg gehen können, setzen Sie das Weihwasser ein. Ein Treffer genügt, um einen Geist zu besiegen.
3. Gegen die Zombies setzen Sie Feuerpfeile ein. Bleiben Sie dicht bei Lauryl, damit Sie die geheime Grabkammer nicht verpassen.

Tag 8

Das Pumpenhaus

1. Erinnern Sie sich noch an Ihren letzten Besuch in Auldale? Dort war das Pumpenhaus stets verschlossen. Kehren Sie dorthin zurück und Sie erhalten einen Hinweis, wie sich die Tür öffnen lässt.
2. Betreten Sie den Park von der Ostseite her. Die Heiden finden es allerdings nicht gut, dass Sie in den Park eindringen, verstecken Sie sich daher sofort in dem Schatten. Huschen Sie in die nördliche Nische und die Treppe hoch. Klettern Sie an der Nordseite runter. Das gesuchte Amulett befindet sich links (westlich) vom Heilbrunnen.
4. Werfen Sie eine Blitzbombe unter die Heiden und schnappen Sie sich das Amulett. Jetzt lässt sich die Tür am Pumpenhaus problemlos öffnen.

Kanal

Drehen Sie am Ventil im Pumpenhaus und klettern Sie gleich in den Kanal runter. Gamalls Versteck finden Sie im westlichen Kanalabschnitt.

Gamalls Versteck

Die letzte Glyphe

1. Schleichen Sie vorsichtig die Treppe hoch. In der ersten Kammer im Obergeschoss liegt ein aufgeschlagenes Buch auf dem Tisch – lesen Sie es.
2. Pirschen Sie nach Westen in den Raum mit der großen Kiste. Klettern Sie darauf, und wenn Ihnen danach ist, erledigen Sie die beiden Wächter mit Feuerpfeilen. Den Kelch finden Sie in der Kammer nördlich davon.
3. Schnappen Sie sich anschließend Jacknalls Tatze aus der westlichen Kammer. Dort patrouillieren zwei Steinwächter, die Sie aber nicht bekämpfen müssen. Die Zeitfenster genügen locker, um sich im Schatten zur Tatze zu schleichen und sie unbemerkt zu stehlen.
4. Begeben Sie sich nun in den Hof mit der Riesenstatue. Versuchen Sie gar nicht erst, diese zu bekämpfen – dafür benötigen Sie die letzte Glyphe. Sie müssen vielmehr auf den Balkon hinauf.

Wie komme ich auf den Balkon?

Betreten Sie den Hof durch die Westtür. Klettern Sie direkt bei der Tür an der Mauer hoch. Durch geschicktes Springen landen Sie auf dem Balkon. So gelangen Sie in die geheime Bibliothek von Gamall. Nehmen Sie nach der Zwischensequenz mit Artemus die Glyphe von der Wand. Jetzt können Sie die Statuen niederknüppeln. Das gilt natürlich auch für den Riesenmotz im Hof.

Das Stillleben mit Knüppel

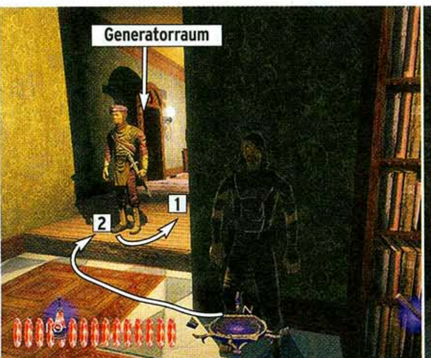
Wo ist der Eingang zum Museum?

1. Blicken Sie auf der Treppe vor dem Museum nach Westen – am Ende der Nische ist ein Bodengitter – durch den Gang dahinter erreichen Sie das Museum.
2. Achten Sie auf die zweite Notiz, bevor Sie das Museum betreten. Es ist zwar nicht zwingend notwendig, die darin erwähnten Repliken bei sich zu haben, aber Sie erleichtern sich damit die Mission. Statten Sie also Carmen in der Altstadt (der nördliche Diebesladen) einen Besuch ab. Die Repliken befinden sich im rechten Regal im Handelsbildschirm.

Knüppelorgie

1. Für diese Mission ist es am besten, zunächst einmal alle Wachen außer Gefecht zu setzen.





AUFGELAUERT Bleiben Sie ganz cool an der Ecke stehen und warten Sie, bis sich die Wache umdreht (1). Huschen Sie vor (2) und setzen den Knüppel ein.



DAS IST JA DIE KRÖNUNG Bequemer geht's nicht – der Kriechgang führt Sie direkt bis an die gesuchte Kurshok-Krone heran.



BUSCHHÜPFER Sobald Gamall sich im unteren Bereich aufhält, eilen Sie über die Straße ins Gebüsch (1) und klettern von dort auf den Balkon (2).

Zu diesem Zeitpunkt des Spiels sollten Sie schon so gut trainiert sein, dass Sie damit keine Probleme haben.
2. Für die Porter-Halle genügt in der Regel der Knüppel. Später in der Tesero-Halle sind Sie mit Gaspfeilen und -bomben gut beraten, da einige Wachen sehr ungünstig postiert sind.

Vorhof des Museums

1. Achten Sie auf die Patrouille mit der Fackel. Gehen Sie auf Nummer Sicher und knüppeln Sie den Kerl am westlichen Wendepunkt seiner Route nieder.
2. Schleichen Sie nun zur westlichen Doppeltür und knacken Sie das Schloss. Sie sind nun in der Porter-Halle.

Die Porter-Halle

1. Knüppeln Sie die Patrouille am Eingang nieder, das verschafft Ihnen mehr Ruhe. Gehen Sie in den Westflügel und durch den kleinen Durchgang bei der Büste.
2. Huschen Sie die Treppe runter und den Gang nach Norden weiter. Dort ist ein Zugang zur Tesero-Halle und gleich östlich davon eine Treppe in den ersten Stock. Arbeiten Sie sich die Treppen zum zweiten Stock hoch.
3. Die Wache, die bis zur Treppe patrouilliert, trägt einen Schlüssel bei sich, mit dem sich die Tür zum Generatorraum öffnen lässt. Legen Sie die Wache vor der Tür schlafen, wenn sie sich gerade vor dem Bücherregal aufhält. Jetzt legen Sie die Energie lahm. Zeit, den Laden leer zu räumen.

Wo befindet sich das Herz-Artefakt?

1. Das Burrick-Herz finden Sie im ersten Stock des Ostflügels. Denken Sie daran, dass nach knapp 1,5 Minuten der Strom für die Sicherheitsanlage wieder eingeschaltet wird.
2. Sie können alternativ auch einen Wasserpfeil auf die Strompfosten feuern, die um die Hauptartefakte stehen. Das unterbricht für einige Sekunden den Stromkreis – das genügt, um schnell zuzugreifen.
3. Wenn Sie die Repliken bei sich haben, klicken Sie einfach noch mal auf das jeweilige Podest, nachdem Sie das Original gemopst haben. Schon ist die Fälschung platziert.

Wie komme ich an die Krone?

1. Ganz im Westen der Porter-Halle liegt die Kurshok-Krone. Schalten Sie auch dort erst alle Wachen aus. Setzen Sie nun die Sicherheitsanlage außer Betrieb und eilen Sie zur Krone runter, um das gute Stück einzusacken.
2. Wer keine Wachen niederknüppeln mag, kann auch durch einen kleinen Kriechgang direkt bis zur Krone schleichen. Auf den Gang stoßen Sie, wenn Sie sich vom Nordkorridor der Krone nähern.

Beutegut im Museum

Das Museum ist randvoll gefüllt mit Diebesgut – jedes einzelne Stück hier aufzulisten wäre müßig. Halten Sie einfach die Augen offen; fast alle Gemälde, Teller, Becher, Karaffen, Kerzenhalter und so weiter sind Wertgegenstände.

Muss ich bei den Glasvitrinen aufpassen?

Keine Bange, die Vitrinen sind nicht mit dem Sicherheitssystem verbunden. Schlagen Sie die Scheiben einfach mit dem Knüppel ein, schon gehören die Kunstgegenstände Ihnen.

Tesero-Halle

1. Benutzen Sie einen der beiden Zugänge zur Tesero-Halle. Sobald Sie dort ankommen, achten Sie auf die beiden Wachen, die dort patrouillieren. Bescheren Sie den Jungs sofort süße Träume.
2. Schleichen Sie sich runter in den Hof und legen Sie auch dort die Wachen auf Eis. Betreten Sie nun die Halle durch die untere Tür. So gelangen Sie zur zyklopischen Magistratsstatue.

Wie gelangt man an das Medaillon an der Statue?

Klettern klappt leider nicht – schießen Sie einfach mit einem Breitkopfpfeil gegen die Statue – diese wackelt und das Schmuckstück purzelt in greifbare Höhe runter.

Wo ist das Kraftwerk?

Wenn Sie bei der Statue sind, klettern Sie in der Halle auf den Balkon hoch. Blicken Sie nach Süden – dort ist die Tür zum Kraftwerk. Da die Wache davor genau in Ihre Richtung blickt, ist es Zeit, einmal einen Gaspfeil einzusetzen.

Die Suche nach dem Auge

Erkunden Sie erst mal in Ruhe die Stockwerke der Tesero-Halle, bevor Sie sich daran machen, das Auge zu stehlen. Schleichen Sie sich die Treppe hoch bis ins Büro der Kuratorin. Auf dem kleinen Balkon befindet sich ein Hebel. Benutzen Sie ihn, um damit eine Statue in der Halle hochfahren zu lassen. Begeben Sie sich auf den west- oder östlichen Balkon in der Haupthalle und warten Sie, bis der ausgestreckte Arm der sich drehenden Statue auf Sie zukommt. So schnappen Sie sich das Juwel.

Das Finale

Das Broadshaw-Monument

1. Sie starten wieder in Auldale. Vorsicht: In der Stadt patrouillieren jetzt überall Gamalls Steinwächter, die Sie aber inzwischen mit dem Knüppel niederstrecken können.
2. Auf dem Platz selbst treibt sich auch die „schöne" Gamall herum. Klettern Sie am besten über den kleinen Balkon auf der Ostseite zum Monument hin, um dort das Herz zu platzieren.

Der Kelch für den Friedhof

1. Schleichen Sie sich vorsichtig zum Eingang von Fort Eisenholz. Auch dort sind Gamalls Steinwächter vertreten, die sind allerdings in einen Kampf mit den Hammeriten verstrickt, sodass Sie sich recht gut vorbeischleichen können.
2. Springen Sie von dem kleinen Balkon in Richtung Westen in den Friedhof hinab. Löschen Sie die dortigen Fackeln und achten Sie auf Gamall, die sich dort herumtreibt.
3. Sobald sich die Hexe vom Denkmal wegbewegt, platzieren Sie blitzschnell den Kelch am Sockel. Schleichen Sie sich anschließend in die Docks.

Die Tatze für den Gedenkstein

1. Wissen Sie noch, wo es zum Geisterschiff Abysmal Gale ging? Gegenüber der Taverne befindet sich direkt am Pier der gesuchte Gedenkstein. Vorsicht, auch hier ist Gamall wieder zugegen.
2. Die Hexe patrouilliert direkt am Gedenkstein vorbei. Bleiben Sie daher im dunklen Durchgang hocken und warten Sie, bis sie sich in Richtung Taverne bewegt.

Der Glockenturm

1. Kehren Sie zum Stonemarket zurück. Mit etwas Glück kümmern sich die Hammeriten um die lästigen Steinwächter.
2. Schleichen Sie sich am besten durch das Haus des Edelsteinschneiders zum Fuß des Turms. So kommen Sie ungesehen an Gamall vorbei, die in der Regel mit Hammeriten und Heiden beschäftigt ist.

Das Auge für den Brunnen

1. Das letzte Artefakt gehört ins Südviertel. Der Brunnen befindet sich direkt gegenüber von Garretts Haus. Gamall drückt sich dort in unmittelbarer Nähe herum, aber keine Sorge, die Häuser bieten genügend Schatten für Garrett.
2. Sobald Sie das Auge an seinen Platz am Brunnen gebracht haben, ist das Spiel gemeistert.

Für echte Fans

Ein kleines Schmankerl zum guten Schluss: **Thief**-Spieler der ersten Stunde sollten auf alle Fälle den Abspann genau verfolgen, **Thief 3** endet mit einem Dialog, den Sie aus dem Intro des ersten Teils noch kennen werden – einfach nur kultig. STEFAN WEISS



GRUSELIG Verschaffen Sie sich zusätzliche Dunkelheit, um das Artefakt unbemerkt an seinen Platz zu bringen. Außer Gamall gibt es hier einige Zombies.



KNAPP BEMESSEN Sie haben auf dem Pier kaum Platz, um Gamall auszuweichen. Warten Sie daher lieber, bis sie sich vor die Taverne begibt.

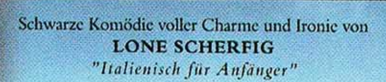


SCHLUSSAKT Das letzte Artefakt gehört an den Brunnen. Bleiben Sie dicht an den Häusern, damit Gamall Sie nicht aufstöbert.



Schwarze Komödie
voller Charme und Ironie
von LONE SCHERFIG
"Italienisch für Anfänger"

Ab 22.Juni
auf DVD
im Handel!





DVD-AUSSTATTUNG
SPRACHEN und TON:
Deutsch 5.1 (Dolby Digital)
Englisch 5.1 (Dolby Digital)
Deutsche Untertitel
BILD: 2,35 : 1 (16 : 9 anamorph)
LAUFZEIT: ca. 105 Min.
FSK: ab 12

DVD-EXTRAS
- Audiokommentare von Regisseurin Lone Scherfig und Kameramann Jorgen Johansson
- Deleted Scenes
- Biographien
- Trailer





WILBUR
WANTS TO KILL HIMSELF





Kinowelt Home Entertainment GmbH • Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe
www.kinowelt.de

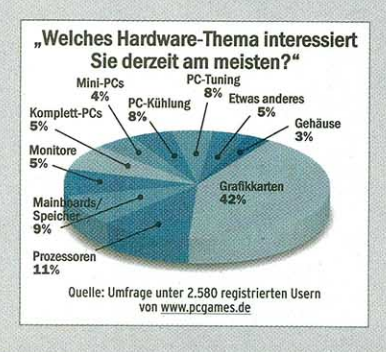
HARDWARE

MEINUNG
FRANK MISCHKOWSKI



Wir zeigen Ihnen, wie Ihr Rechenknecht einen kühlen Kopf behält.

Hossa! Der Sommer ist da! Freibad, leicht bekleidete Damen, ein kühler Drink – das alles gibt es für den Hardware-Redakteur nicht. Das Freibad rückt dank enger Abgabetermine in weite Ferne, die leicht bekleideten Damen haben alle bereits den Verlag verlassen und die Kühlung unseres Cola-Automaten ist kaputt. Von wegen Traumberuf Hardware-Redakteur, Kollege Möllendorf und mir qualmen ganz schön die Socken! Damit das Ihrem PC zu Hause nicht passiert, widmen wir uns in dieser Ausgabe der PC-Kühlung in einem großen Praxis-Spezial. Zudem erfahren Sie in diesem Monat alles über Mini-PCs: Wir zeigen Ihnen, welcher Bonsai-Rechner zu Ihnen passt und wie Sie den Barebone optimal zusammenbauen. Neben der neuen Leserbriefseite haben wir unseren Einkaufsführer auf vier Seiten erweitert. Wir sind auf Ihre Meinung gespannt! Mailen Sie uns, wie Ihnen der neue Hardware-Teil gefällt und welche Themen Sie interessieren: technik@pcgames.de!



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

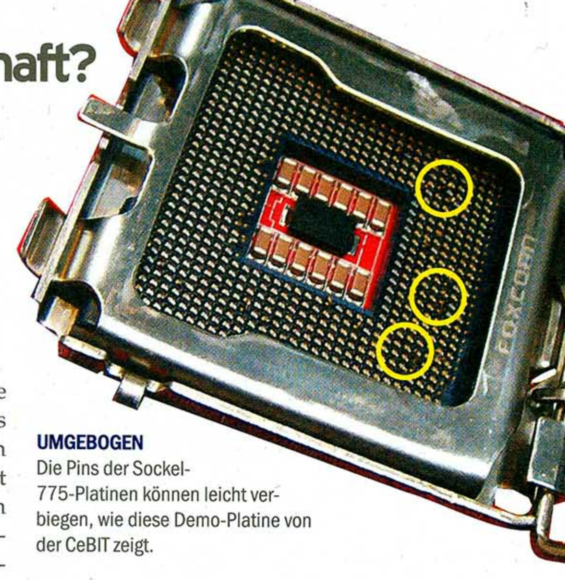
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

PENTIUM 4 SOCKEL LGA775

P4-Sockel 775 **fehlerhaft?**

Intel führt mit dem Sockel 775 einen neuen Standard für Pentium-4-Prozessoren mit Prescott-Kern ein. Das Besondere: Die so genannten Pins, die kleinen „Beinchen", die sich normalerweise an der Unterseite der CPU befinden, sind nun entgegengesetzt auf dem Board montiert. Viele Leser fragen sich, warum überhaupt ein neuer Sockel eingeführt wird. Zudem mehren sich die Gerüchte, dass die neuen 775-Pins leicht umknicken und das Mainboard somit unbrauchbar wird. Doch Intel wiegelt ab: „Der neue Sockel 775 bietet bessere elektrische Fähigkeiten und einen exakteren Kontakt zwischen CPU und Sockel. Das ermöglicht eine bessere Stromzuführung, einen stabileren Betrieb und höhere Bus-Taktfrequenzen. Mit der neuen Halterung sind effizientere Kühlkörper möglich und der Anpressdruck für den Kühlkörper kann verringert werden", erklärt Pressesprecher Christian Anderka gegenüber PC Games und fügt hinzu: „Der neue Sockel 775 wurde von uns mehrfach getestet und ist bei korrekter Handhabung nicht weniger robust als der alte Sockel 478. Wer sich an die Einbauanleitung hält, wird mit dem neuen Sockel genauso wenig Probleme haben wie beim alten Sockel."

Info: www.intel.de



UMGEBOGEN Die Pins der Sockel-775-Platinen können leicht verbiegen, wie diese Demo-Platine von der CeBIT zeigt.

ATI RADEON X600

Die neue **Mittelklasse?**

Ati hat mit der Radeon X600 eine neue Grafikkarten-Serie im mittleren Preissegment angekündigt. Die DirectX-9-Platinen sollen ausschließlich für den PCI-Express-Steckplatz auf den Markt kommen. Der X600 (Codename RV380) wird in zwei Modellen angeboten: Der X600 XT kommt mit 500 MHz Chip- und 370 MHz DDR Speichertakt, der X600 Pro ist mit 400/300 MHz DDR etwas niedriger getaktet. Die Speicheranbindung erfolgt mit 128 Bit. Beide GPUs verfügen über vier Pixel-Pipelines und zwei Vertex-Shader-Einheiten. Erste Platinen sollen bereits Anfang Juli dieses Jahres in den Handel kommen und zwischen 220 Euro und 250 Euro kosten.

Info: www.ati.de



RADEON X600 Die neue Mittelklassen-Platine gibt es nur noch für den PCI-Express-Steckplatz.

DELL DIMENSION XPS

Ultimativer **Spiele-PC**

Auf einer Pressekonferenz im französischen Cannes enthüllte Dell seine PC-Pläne für die Zukunft: Das Unternehmen will mit dem Dimension XPS den Markt für Spieler-Systeme gründlich aufräumen. Folglich kleckert der Konzern bei seinem Erstlingswerk auch nicht, es wird geklotzt. Der Dimension XPS für Pentium-4-CPUs wie den neuen Prescott 3,6 GHz verfügt über ein Mainboard mit Intel-925X-Chipsatz und unterstützt somit DDR2-Arbeitsspeicher und den neuen Schnittstellen-Standard PCI-Express. An Grafikkarten stehen unter anderem eine Ati Radeon X800 Pro mit 128 MByte Speicher sowie eine Radeon X800 XT mit 256 MByte Speicher zur Auswahl.

Info: www.dell.de

NEUES GEHÄUSE Der XPS-Tower setzt sich hinsichtlich des Designs von Dells schwarzen Einheitsgehäusen ab.

COMPUTEX 2004

Neues aus **Taiwan**

Die taiwanesische Computermesse Computex, zweitgrößte IT-Messe der Welt, öffnete im Juni wieder in Taipeh ihre Pforten und zeigte die neuesten Entwicklungen aus der Industrie. AMD gab vor Ort bekannt, bald den vierten Sockel für die Athlon-64-Prozessoren einzuführen. Die neue Schnittstelle soll kommen, wenn die CPU mit einem DDR2-Speicher-Interface ausgestattet wird – vermutlich also im nächsten Jahr. Insider gehen davon aus, dass der vierte Sockel annähernd 900 Pins haben wird. Nvidia kündigte mit dem Nforce3 Ultra MCP eine neue Variante des Athlon-64-Chipsatzes an. Neu ist eine Autotuning-Funktion, welche den HT-Link und damit die CPU bei Bedarf automatisch übertaktet. Mit zwei Grafikchips für den Einsteiger- und den Performance-Markt



COMPUTEX Die Computermesse gilt neben der CeBIT als eine der wichtigsten IT-Messen der Welt.

präsentiert sich S3 auf der diesjährigen Computex. Das Einsteigermodell Deltachrome S4 Nitro (vier Pipelines) soll ebenso HDTV-Unterstützung bieten wie der leistungsstärkere Bruder Deltachrome S8 Nitro (acht Pipelines, höherer Takt als S8 Standard). Cooler Master stellte auf der Messe einen neuen Luftkühler vor. Der Dual Storm erzeugt durch zwei gegenläufige Propeller einen Überdruck, der die Kühlleistung wesentlich erhöhen soll. Über Preis und Verfügbarkeit in Europa schwieg sich das Unternehmen auf der Messe noch aus.

Info: www.computex.com.tw

BENQ DW1600

16-fach-DVD-Brenner im Handel

BenQ präsentiert mit dem DW1600 einen ersten 16-fach-DVD-Brenner, der die Double-Layer-Technik (DVD-9) unterstützt. So passen nun 8,5 GByte auf einen DVD-Rohling. Mit 16-facher Geschwindigkeit wird ein 4,75-GByte-Rohling im DVD(+)-Standard in nur sechs Minuten gebrannt. Durch die Unterstützung der DVD+R-Double-Layer-Technologie brennt das Gerät mit 2,4-facher Geschwindigkeit bis zu 16 Stunden Film in



HIGHSPEED-BRENNER Der Brenner ist bereits für den DVD-R/-RW-Standard entwickelt. Das dazu benötigte Firmware-Update soll ab August erhältlich sein.

VHS- oder vier Stunden in DVD-Qualität auf so genannte DVD-9-Medien. Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist der DW1600 bereits für knapp 150 Euro erhältlich.

Info: www.benq.de

AMD SEMPRON

AMD stellt **Duron-Nachfolger** vor

AMD will den in die Jahre gekommenen Duron-Prozessor ersetzen und kündigt mit dem Sempron noch für dieses Jahr eine neue Prozessor-Familie für Desktop-PCs und Notebooks an. Der Chipgigant plant die Einführung der neuen Prozessor-Reihe für das zweite Halbjahr 2004. Details zu der neuen CPU-Generation hält der Hersteller aber noch bis zum Erscheinen unter Verschluss. Gerüchten zufolge soll der Notebook-Chip mit dem Codenamen Dublin aber auf dem Design des Athlon 64 basieren und in den Sockel 754 passen. Der bei Billig-Prozessoren traditionell beschnittene Level-2-Cache ist 256 KByte groß. Gleiche Eigenschaften sollen für den Desktop-Prozessor mit dem Codenamen Paris gelten. Beide Prozessoren sind trotz 64-Bit-Vorbild reine 32-Bitter.

Info: www.amd.de

DURON-NACHFOLGER Der Sempron basiert auf dem Athlon 64.

Intel stellt Pentium 4 Prescott mit 3,6 GHz vor

Post für das Testlabor: Für die Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware und uns traf noch kurz vor Redaktionsschluss ein dickes Paket von Intel ein. Inhalt: Der neue Pentium 4 3,6 GHz mit Prescott-Kern auf einem Mainboard mit dem ebenfalls brandneuen 925X-Chipsatz. Die Infrastruktur unterstützt sowohl PCI Express als auch DDR2-Arbeitsspeicher. Ein Test des Bundles war in dieser Ausgabe nicht mehr möglich, Sie finden alle Ergebnisse in der kommenden Ausgabe. Bereits im aktuellen Heft können wir Ihnen aber einen Test von AMDs frisch gebackenem Flaggschiff, den Athlon 64 3800+ mit Newcastle-Kern für den Sockel 939 liefern.

Info: www.intel.de

Terratec beendet Grafikkartengeschäft

Der Nettetaler Hersteller Terratec Electronic zieht sich aus dem Grafikkarten-Markt zurück. Die bereits angekündigten, neuen Platinen von Ati und Nvidia werden somit nicht mehr ins Portfolio aufgenommen. „Uns wird in diesem Segment von den Chip-Lieferanten die Luft zum Atmen entzogen. Ati und Nvidia ‚bekriegen' sich und wollen eigenständig als Marken erkannt werden. Da bleibt für selbstständige Brands wie Terratec keine Chance mehr im Markt", so Terratec-Chef Heiko Meertz.

Info: www.terratec.de

Logitech präsentiert neue Gamepads

Das neue Rumblepad 2 ist im PS2-Controller-Design gehalten und sowohl in einer Kabel- als auch in einer Funk-Variante erhältlich. Das kleine Precision Gamepad soll vor allem Einsteiger und Preiskäufer begeistern. Die drei neuen Geräte kommen im Herbst 2004 in den Handel. Das Logitech Cordless Rumblepad 2 kostet € 49,99, das Rumblepad 2 € 34,99. Das kleine Precision Gamepad ist mit € 12,99 das günstigste Pad im Trio.

Info: www.logitech.de

Zalman mit neuer Grafikkarten-Heatpipe

Mit der ZM80D-HP stellt Zalman eine neue Grafikkarten-Kühlung vor. Ausgestattet mit einer Dual-Heatpipe, kommt die ZM80D-HP ganz ohne Lüfter aus. Im Lieferumfang sind zudem Kühlkörper für die RAM-Bausteine enthalten. Preis und Verfügbarkeit sind noch nicht bekannt.

Info: www.zalman.co.kr

Der neue **Athlon 64 im Test**

AMD geht mit dem flinken Spieler-Prozessor Athlon 64 in die nächste Runde: Für den neuen Sockel 939 erscheinen noch schnellere Modelle und der 64-Bitter findet ein zukunftssicheres Heim.

Die letzten beiden Ziffern in der ersten Zeile des CPU-Kenncodes verraten, welches CPU-Stepping Ihr Athlon 64 hat:

AP: Athlon 64 (Clawhammer-Kern) mit „C0"-Stepping
AR: Athlon 64 (Clawhammer-Kern) mit „CG"-Stepping
AX: Athlon 64 (Newcastle-Kern) mit „CG"-Stepping
AK: Athlon 64 FX (Sledgehammer-Kern) mit „C0"-Stepping
AT: Athlon 64 FX (Sledgehammer-Kern) mit „CG"-Stepping

Der aktuelle Athlon-64-Sockel 754 wird vom Sockel 939 beerbt, Hochleistungsprozessoren erscheinen auf lange Sicht nur noch für den Sockel-Neuling. Mit dem verspäteten Sockel 939 sind zudem drei neue Athlon-64-Prozessoren verfügbar. Welche CPU im Spiele-Alltag ihr Geld wert ist und worauf Sie beim Kauf achten müssen, verrät unser Test der neuen AMD-Generation.

Der neue AMD-Sockel

Der Sockel 939 ist sowohl für Athlon 64 als auch für Athlon 64 FX geeignet. Auf entsprechenden Platinen werden zunächst die gleichen Chipsätze wie für Sockel-754-Mainboards zum Einsatz kommen. Unsere Testplatine verfügt über den K8T800 Pro von Via. Erst mit kommenden Chipsätzen werden Sockel-939-Platinen mit dem neuen Steckformat PCI-Express ausgestattet sein. Obwohl es auf den ersten Blick so aussieht, passen die neuen CPUs mit 939 Pins nicht auf den Sockel 940. Dafür lassen sich alle aktuellen Athlon-64-Kühler problemlos montieren. Auch für den Sockel 940 wird AMD voraussichtlich noch weitere FX-CPUs veröffentlichen. Die Zukunft des Sockels 754 ist dagegen ungewiss. Eventuell wird er zur Heimat der kommenden Prozessor-Einsteigerklasse. Wirklich zukunftssicher ist allerdings nur der Sockel 939. Wer langfristig auf eine schnellere AMD-CPU aufrüsten will, sollte daher gleich ein 939-Mainboard mit entsprechendem Prozessor kaufen.

Was bedeutet ...?

Northbridge
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte kommunizieren. Der Athlon 64 (FX) verfügt über einen integrierten Speicher-Controller und ist somit direkt mit dem RAM verbunden.

Cache
Häufig benötigte Daten werden in den besonders schnellen Cache-Speicher geladen. Dieser wird daher auch Zwischenspeicher genannt.

Registered Speicher / unbuffered Speicher
Registered Speicher wird fast ausschließlich im Serverbereich verwendet. Die Module verfügen über einen zusätzlichen Zwischenspeicher (Buffer). Für Heimanwender-PCs ist RAM ohne Zwischenspeicher (unbuffered) üblich.

CPU-Stepping
Wird ein Prozessor überarbeitet, um stabiler zu arbeiten oder neue Features zu bekommen, spricht man von einem neuen Stepping. So können CPUs zwar den gleichen Produktnamen tragen, sich jedoch durch das jeweilige Stepping unterscheiden.

Sockel-939-CPUs im Detail

Athlon-64-Prozessoren für den neuen Sockel verfügen erstmals über ein Zweikanal-Speicher-Interface. Verwenden Sie also unbedingt zwei identische Speichermodule, um dieses Leistungsplus auszunutzen. Zudem wurde der Hyper-Transport-Link, der den Prozessor mit der Northbridge des Mainboards verbindet, von 800 MHz auf 1.000 MHz angehoben. Auf die Spieleleistung hat diese Maßnahme jedoch nur sehr geringen Einfluss. Die aktuellen Sockel-939-CPUs Athlon 64 3500+ (2.200 MHz) und 3800+ (2.400 MHz) verfügen nur über 512 MByte L2-Zwischenspeicher (auch L2-Cache).

Der bisher einzige Athlon 64 FX für den Sockel 939 ist der FX-53. Dieser arbeitet genau wie der FX-53 für den älteren Sockel 940 mit 2.400 MHz Taktfrequenz und verfügt über ein Zweikanal-Speicher-Interface. Im Gegensatz zum 940-Pendant arbeitet der Neuling auch mit gewöhnlichen Speichermodulen und benötigt keinen registered Speicher. Da entsprechende Module meist mit sehr hohen Latenzzeiten angesprochen werden, ist die Sockel-939-Variante mit normalem RAM etwas schneller und dabei sogar günstiger. Von den übrigen Athlon-64-Prozessoren für den Sockel 939 setzt sich das FX-Geschoss durch den Zwischenspeicher ab: AMDs Top-Modell verfügt über 1.024 KByte L2-Cache, während die neue Athlon-64-Serie mit der Hälfte auskommen muss. Zudem lässt sich der Mulitplikator bei allen FX-CPUs standardmäßig verändern – Übertakter wissen das zu schätzen.

Verschiedene Athlon-64-Varianten

Auch bei den 64-Bit-CPUs für den ursprünglichen Sockel 754 hat sich einiges getan. So werden Athlon 64 3000+ und 3200+ in unterschiedlichen Varianten angeboten. Der erste Athlon 64 3200+ verfügt über 1.024 KByte L2-Cache und arbeitet mit einer Taktfrequenz von 2.000 MHz. Mittlerweile wird die CPU allerdings auch unter gleichem Namen mit 2.200 MHz und halbiertem L2-Zwischenspeicher angeboten. Bei unseren Spiele-Benchmarks sind beide Prozessoren etwa gleich schnell. Ein weiterer Unterschied verbirgt sich beim CPU-Stepping, denn AMD hat seine Athlon-64-Prozessoren in diesem Jahr überarbeitet. Mit dem neuen Stepping soll vor allem die Kompatibilität zu zahlreichen Speichermodulen verbessert werden. Auch an dem Stromsparmodus „Cool 'n' Quiet" haben die AMD-Techniker gefeilt. Wie ein Notebook-Prozessor taktete sich der Athlon 64 mit dem älteren „C0"-Stepping bisher auf bis zu 800 MHz herunter, sobald nicht die volle CPU-Leistung benötigt wurde. Beim aktuellen „CG"-Stepping wird der Takt nur noch auf 1.000 MHz heruntergesetzt. Da die CPU-Spannung zudem von 1,3 Volt auf 1,1 Volt gesenkt wurde, verbrauchen die überarbeiteten Athlon-64-Prozessoren trotzdem weniger Strom. Der Athlon 64 FX unterstützt hingegen grundsätzlich kein „Cool 'n' Quiet".

CPU-Stepping entschlüsseln

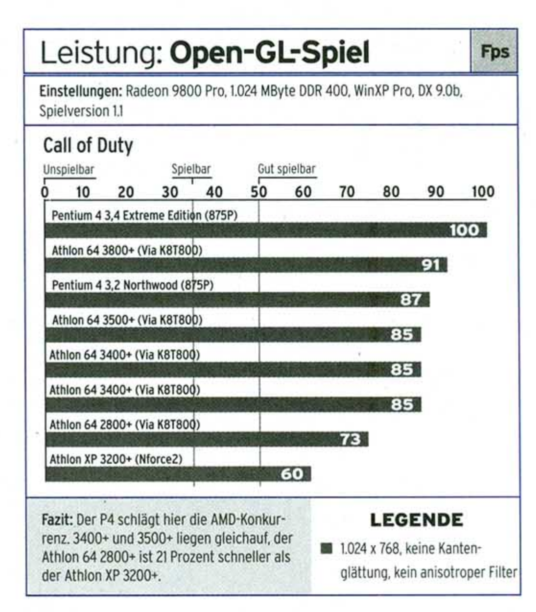
Derzeit fahren Athlon 64 3000+, 3200+ und 3400+ beim Stepping zweigleisig, die neueren Modelle Athlon 64 2800+ und 3700+ werden dagegen nur noch in der „CG"-Version verkauft. Auch sämtliche Sockel-939-CPUs gibt es nur noch mit dem neuen Stepping. Um beim Kauf sicherzugehen, dass Sie bei den zuerst genannten Prozessoren die richtige Version bekommen,

sollten Sie die Beschriftung auf der CPU überprüfen. In der obersten Zeile des Zifferncodes geben die letzten beiden Buchstaben Aufschluss über das CPU-Stepping. Lauten diese „AX" oder „AR", so können Sie sicher sein, dass der Prozessor über das neue „CG"-Stepping verfügt. Wenn die erste Zeile auf „AP" endet, handelt es sich jedoch um das alte „C0"-Stepping und Sie sollten den Prozessor nicht kaufen.

Der neue Athlon 64 im Leistungs-Check

Das Spitzenmodell 3800+ setzt sich bei **Far Cry (dt.)** und **Unreal Tournament 2004 (dt.)** knapp in Führung. Der Vorsprung gegenüber dem Athlon 64 3400+ für den Sockel 754 ist allerdings sehr gering. Auch der neue Athlon 64 3500+ für den Sockel 939 kann sich nicht gegen den älteren 3400+ durchsetzen. Beide CPUs verfügen mit 2.200 MHz über die gleiche Taktrate, der 3500+ greift auf ein Zweikanal-Speicher-Interface zurück, der 3400+ hat dafür doppelt so viel L2-Cache. In den meisten Spielen erzielt der Sockel-754-Prozessor knapp bessere Ergebnisse als der 3500+. Bei **UT 2004 (dt.)** ist der 3400+ sogar rund fünf Prozent schneller. Die Einführungspreise der neuen Sockel-939-CPUs sind gepfeffert: Der 3500+ kostet mit Kühler etwa 540 Euro. Der ältere 3400+ ist mehr als 100 Euro günstiger. Für den 3800+ inklusive Kühler wollen Online-Versender rund 750 Euro haben.

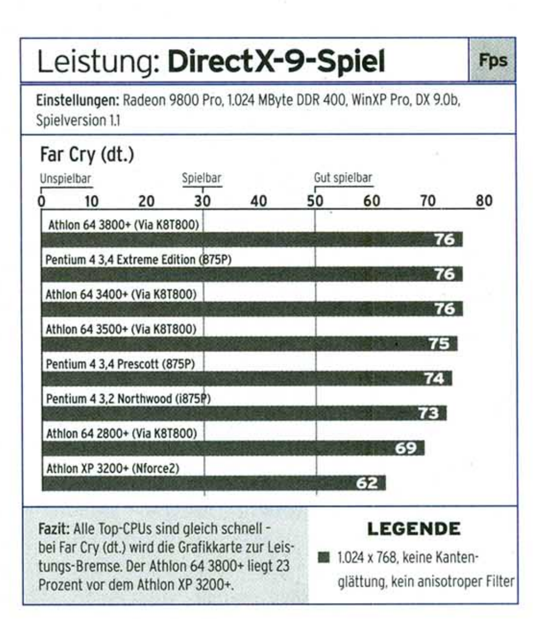




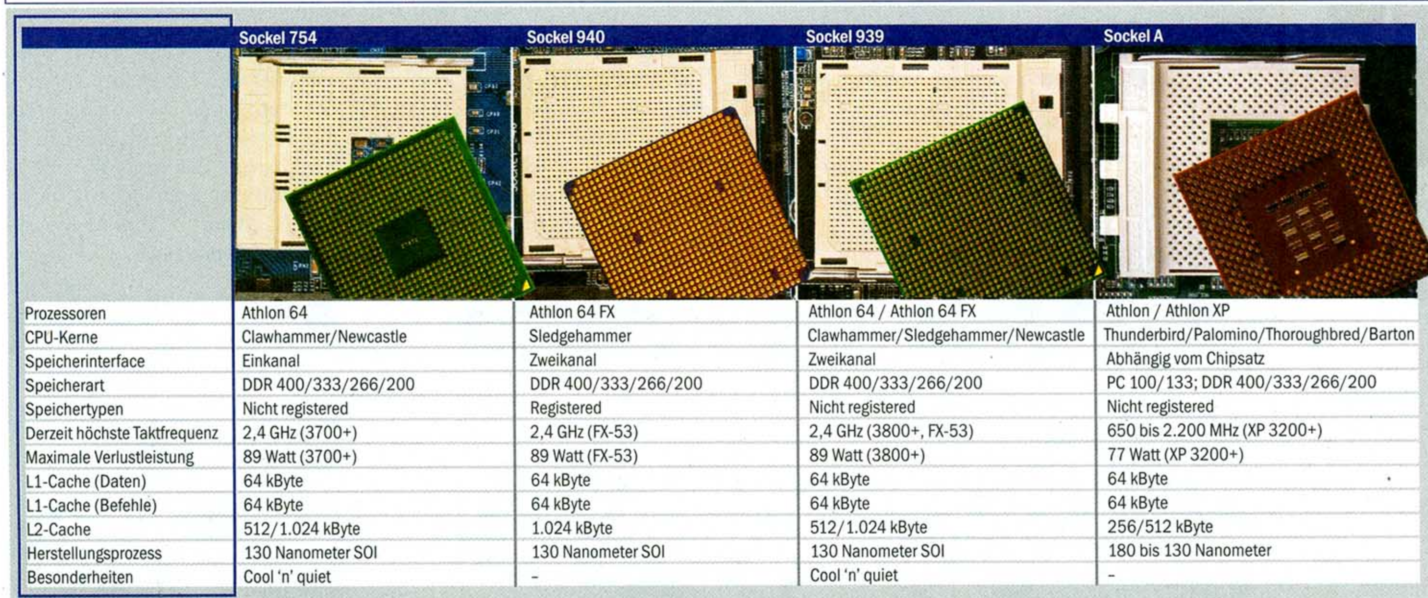
Fazit und Kaufempfehlung

Mit dem Sockel 939 bietet AMD die voraussichtlich langlebigste Herberge für den Athlon 64 an. Die neuen CPUs 3500+ und 3800+ sind in unseren Spieletests sehr schnell, können sich jedoch nicht eindeutig vor die älteren Sockel-754-Prozessoren setzen. Zudem ist der Preis zur Markteinführung noch sehr hoch. Beim Athlon 64 FX ist der neue Sockel auf jeden Fall die bessere Wahl – für die alte Sockel-940-Variante benötigen Sie kostspieligen registered Speicher und vergleichsweise teure Mainboards. Wer jetzt einen Athlon 64 kaufen will und nicht vorhat, den Prozessor in den nächsten eineinhalb Jahren auszuwechseln, kann auch zu einer Sockel-754-CPU greifen. Diese sind derzeit im Vergleich zu den Sockel-939-Modellen günstiger und teilweise sogar schneller (beispielsweise Athlon 64 3400+ gegenüber 3500+). Achten Sie allerdings darauf, eine CPU mit dem neuen „CG"-Stepping zu kaufen.

DANIEL MÖLLENDORF



Übersicht: Welcher Sockel eignet sich für welche **AMD-Prozessoren?**



	Sockel 754	Sockel 940	Sockel 939	Sockel A
Prozessoren	Athlon 64	Athlon 64 FX	Athlon 64 / Athlon 64 FX	Athlon / Athlon XP
CPU-Kerne	Clawhammer/Newcastle	Sledgehammer	Clawhammer/Sledgehammer/Newcastle	Thunderbird/Palomino/Thoroughbred/Barton
Speicherinterface	Einkanal	Zweikanal	Zweikanal	Abhängig vom Chipsatz
Speicherart	DDR 400/333/266/200	DDR 400/333/266/200	DDR 400/333/266/200	PC 100/133; DDR 400/333/266/200
Speichertypen	Nicht registered	Registered	Nicht registered	Nicht registered
Derzeit höchste Taktfrequenz	2,4 GHz (3700+)	2,4 GHz (FX-53)	2,4 GHz (3800+, FX-53)	650 bis 2.200 MHz (XP 3200+)
Maximale Verlustleistung	89 Watt (3700+)	89 Watt (FX-53)	89 Watt (3800+)	77 Watt (XP 3200+)
L1-Cache (Daten)	64 kByte	64 kByte	64 kByte	64 kByte
L1-Cache (Befehle)	64 kByte	64 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	512/1.024 kByte	1.024 kByte	512/1.024 kByte	256/512 kByte
Herstellungsprozess	130 Nanometer SOI	130 Nanometer SOI	130 Nanometer SOI	180 bis 130 Nanometer
Besonderheiten	Cool 'n' quiet	-	Cool 'n' quiet	-







Prozessor:	Athlon 64 3200+
Mainboard:	Shuttle FN85 (Nforce3 150)
Speicher:	2x 512 MByte DDR400 CL2,5
Grafikkarte:	Ati Radeon 9800 XT
Festplatte:	Maxtor 160 GByte Serial ATA
Laufwerk:	LG 8x DVD-Multiformat-Brenner
Sound:	Onboard (inkl. digitale S/PDIF I/Os)
Extras:	6-in-1 Kartenleser, 11 Mbit WLAN, USB 2.0, Firewire, 10/100 MBit LAN
Zubehör:	Transporttasche PF-30

Shuttle SN85G4

PC Games Award TOP-PRODUKT 08/2004

KATEGORIE: PC-SYSTEM

Knapp 1.900 Euro sind eine Menge Geld, besonders für ein Produkt in der Größe eines Schuhkartons. Der Preis für Shuttles High-End-Mini ist aber nach einem Blick auf die Ausstattungsmerkmale durchaus gerechtfertigt. Der Athlon 64 3200+ ist einer der derzeit flottesten Desktop-Prozessoren und mit 1 GByte Arbeitsspeicher, verteilt auf zwei 512-MByte-DDR400-Module mit CL2,5, fast nicht zu stoppen. Auch die Radeon 9800 XT macht ordentlich Tempo. Im Direct3D-Titel **UT 2004 dt.** (1.024x768 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe, ohne AA und AF) erlangt das System mit 115 dargestellten Bildern pro Sekunde (Fps) Spitzenwerte. Mit den Qualitätseinstellungen 2x Anti-Aliasing und 4x anisotrope Filterung sind es noch gute 96 Fps. Auch für Open-GL-Spiele ist der Bolide gut gerüstet: Bei **Elite Force 2** erreichten wir 95 Fps, mit Qualitätseinstellungen 78 Fps. Shuttle liefert mit dem XPC SN85G4 einen der schnellsten Mini-PCs, der sich mit einer hervorragenden Ausstattung nicht vor der Konkurrenz zu verstecken braucht. (FM)

TESTURTEIL SHUTTLE SN85G4	
HERSTELLER	Shuttle
PREIS	€ 1.900,-
WEBSEITE	http://de.shuttle.com
AUSSTATTUNG	1,30
EIGENSCHAFTEN	1,60
LEISTUNG	1,30
FAZIT: „Superschneller Zocker-PC im Mini-Format zum saftigen Preis."	
WERTUNG	1,40

Teac S1702C

KATEGORIE: TFT-DISPLAY

Immer mehr neue Zocker-TFTs kommen auf den Markt. Doch halten die Geräte, was sie versprechen? Mit dem S1702C stellt Teac ein schnelles 17-Zoll-Display mit einer Reaktionszeit von nur zwölf Millisekunden vor. In unserem Farbkombinationstest ermittelten wir 24 ms, ein guter Wert, bei Action-Spielen sind keine Schlieren zu erkennen. Die Farbbrillanz und die Bildschärfe sind gut, lediglich befriedigend ist aber die teilweise stark unregelmäßige Helligkeitsverteilung. Gesteuert wird der Monitor über ein umständliches Bildschirmmenü, das sich nur mit Mühe und vor allem Geduld bedienen lässt. Choleriker gelangen hier schnell an das Ende ihres Schimpfwortschatzes. Die Verarbeitung des Geräts ist hingegen tadellos, das silberne Design und der blau erleuchtete Teac-Schriftzug auf der Rückseite wirken edel. Im Fuß befindet sich neben DVI- und D-Sub-Eingang auch der Anschluss für das externe Netzteil. Der Energieverbrauch liegt im Betrieb bei sparsamen 30 Watt und bei 0,7 Watt im Ruhezustand. (FM)

TESTURTEIL TEAC S1702C	
HERSTELLER	Teac
PREIS	€ 499,-
WEBSEITE	www.teac.de/dspd/de
AUSSTATTUNG	2,05
EIGENSCHAFTEN	2,43
LEISTUNG	2,00
FAZIT: „Schnelles Zocker-Display, aber mit Schwächen bei der Helligkeitsverteilung."	
WERTUNG	2,10

Sapphire X800 Pro

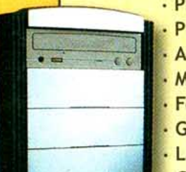
KATEGORIE: GRAFIKKARTE

Mit der Radeon X800 Pro von Sapphire erreichte uns die erste günstige Variante der neuen 3D-Generation. Auf der Platine arbeitet der R420-Grafikchip, der auch dem Top-Modell X800 XT zu neuen Leistungsrekorden verhilft. Bei der Pro-Version kümmern sich allerdings nur zwölf statt 16 Pipelines um die Pixel-Berechnung. Auch die Taktraten schraubt Ati herunter: Während bei der X800 XT der Grafikchip mit 520 MHz arbeitet und der Speicher mit 560 MHz DDR taktet, sind es bei X800-Pro-Karten nur 475 MHz Chip- und 450 MHz DDR Speichertakt (256 MByte). Bei allen getesteten Spielen liegt der Neuling deutlich vor der Radeon 9800 XT, den teuren 3D-Rasern X800 XT und Geforce 6800 Ultra muss er sich jedoch geschlagen geben. Dank neuem Treiber hat die 6800 Ultra gegenüber der vergangenen Ausgabe aufgeholt. Sapphire verwendet den Standard-Kupferkühler mit einem 1,8 Sone leisen Lüfter. Zwar ist der Einstiegspreis mit etwa 430 Euro sehr hoch, dafür liegen **SC: Pandora Tomorrow** und **Prince of Persia** mit im Karton. (DM)

TESTURTEIL SAPPHIRE X800 PRO	
HERSTELLER	Sapphire
PREIS	€ 430,-
WEBSEITE	www.sapphiretech.de
AUSSTATTUNG	1,70
EIGENSCHAFTEN	1,47
LEISTUNG	1,81
FAZIT: „Sehr schnelle Grafikkarte mit toller Spiele-Beilage und leisem Lüfter."	
WERTUNG	1,72

PREISSENKUNG!

AMD Athlon XP 2400+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2400+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** QDI K7VM400M-6AL
- **Festplatte:** 40GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 32MB
- **Laufwerke:** 52x CD-Laufwerk, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** Midi Tower mit Front USB *
- **Netzteil:** 300 Watt

~~289,-~~ **269,- €**

AMD Athlon XP 2600+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV, Serial ATA/Raid
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** Midi Tower mit Front USB *
- **Netzteil:** 300 Watt



299,- €



AMD Athlon XP 2800+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** AsRock K7S8X, Sound/Lan
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5"Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung/MSI + Brennsoftware
- **Gehäuse:** Midi Tower mit Front USB *
- **Netzteil:** 300 Watt

~~399,-~~ **389,- €**

AMD Athlon XP 3000+

MODERNER DESIGNTOWER

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X, Sound/Lan
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xDVD-Brenner, 3,5"Mitsumi
- **Gehäuse:** Design Miditower+Frontbeleuchtung, Front USB **
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent (sehr leise)

~~549,-~~ **499,- €**

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!



Windows XP Home	zzgl. 95,- € inkl. Installation	
Windows XP Pro	zzgl. 149,- € inkl. Installation	

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X, Sound/Lan
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xDVD-Brenner, 3,5"Mitsumi
- **Gehäuse:** Design Miditower+Frontbeleuchtung, Front USB **
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent(sehr leise)

~~699,-~~ **599,- €**



Versandkostenfreie Lieferung ab
199,- €
(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur
9,90 €
(bei Zahlung per Nachnahme)

Wir schenken Ihnen zu jedem bei uns bestellten PC-System:



+



+



+



+





Sie sparen: **209,50 €**

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home	zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro	zzgl. 149,- € inkl. Installation

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

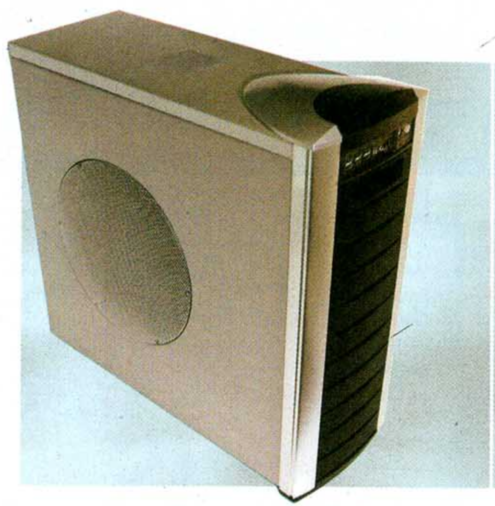
-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de



Brunen IT Distribution OHG · Am Dobben 10 · D-26639 Wiesmoor Tel. (0 49 44) 91 37-0

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dypx.de







Cooler Master Stacker

KATEGORIE: GEHÄUSE

Auch wenn der Trend in diesen Tagen zu immer kleineren PC-Gehäusen geht, es gibt ihn noch, den echten Big Tower. Cooler Master stellt mit dem Stacker eine neue PC-Herberge dieser Gattung vor, bei der nicht gekleckert, sondern geklotzt wird. Insgesamt stehen zwölf 5,25-Zoll-Schächte zur Verfügung, von denen elf effektiv nutzbar sind. In einem Schacht ist eine Halterung für ein externes 3,5-Zoll-Laufwerk eingelassen. Zudem finden sich weitere drei 3,5-Zoll-Schächte im Stacker. Die externen Anschlüsse für USB, Firewire und Sound sowie der Power- und Reset-Schalter sind in einer Frontblende über den Laufwerken untergebracht. Für einen konstanten Luftstrom im Gehäuse sorgen zwei 120- und ein 80-Millimeter-Lüfter. In die Seitenwand lässt sich zudem ein 300-Millimeter-Lüfter einbauen. Im Betrieb liegt die Systemtemperatur bei exzellenten 28 Grad Celsius. Trotz der vier Lüfter befindet sich die Lautstärke mit 3,0 Sone noch im erträglichen Bereich. Mit einem Gewicht von 17 Kilogramm ist der Stacker aber nicht für den reisenden Spieler empfehlenswert. (FM)

TESTURTEIL COOLER MASTER STACKER

HERSTELLER	Cooler Master
PREIS	€ 169,-
WEBSEITE	www.coolermaster.de
AUSSTATTUNG	1,80
EIGENSCHAFTEN	2,03
LEISTUNG	1,70

FAZIT: „Viel Platz und hervorragende Kühlleistung – für die LAN zu groß und zu schwer."

WERTUNG 1,79

Genius Wireless NetScroll

KATEGORIE: FUNKMAUS

Die Genius Wireless NetScroll+ Superior hat eine frappierende Ähnlichkeit zur aktuellen Logitech-Konkurrenz und auch unter der Haube bieten beide Hersteller mit einem 800-dpi-Sensor gewohnte Kost. Die gleiche Maus von zwei Herstellern? Mitnichten. Genius überfrachtet die Wireless NetScroll+ Superior mit zehn frei zuweisbaren Tasten, um eine Vielzahl von Shortcuts direkt von der Maus auszuführen. Allerdings sind die Knöpfe zu weit voneinander abgesetzt und sehr klein, sodass für den Spieler kein Mehrwert entsteht und auch der Büro-Zocker erwischt im Zweifel immer den falschen Knopf. Die Maus fasst sich aber wie die Logitech-Konkurrenz außerordentlich gut an und der Cursor gleitet fast verzögerungsfrei über den Desktop. Clever gelöst ist, dass die Basisstation der Maus über einen integrierten Akku-Lader verfügt: Die beiden AA-Batterien der Maus werden über die USB-Spannung reanimiert. Mangelhaft ist die Steuerungssoftware, in der sich die Zeigegeschwindigkeit nicht fein genug anpassen lässt. (FM)

TESTURTEIL GENIUS WIRELESS NETSCROLL

HERSTELLER	Genius
PREIS	€ 49,95
WEBSEITE	www.genius-europe.com
AUSSTATTUNG	1,55
EIGENSCHAFTEN	2,25
LEISTUNG	2,50

FAZIT: „Gute Maus für den kabellosen Desktop, mit mangelhaften Zusatztasten."

WERTUNG 2,26

MSI Mega Cache 15



KATEGORIE: USB-SPEICHER



Wer seine Daten in der Hosentasche bei sich tragen möchte, stößt bei aktuellen USB-Sticks schnell an die Kapazitätsgrenze und erreicht ebenso flott die eigene finanzielle Schmerzschwelle. MSI stellt mit dem Mega Cache 15 eine interessante Zwischenlösung vor, denn das Gerät mit den kompakten Ausmaßen von 5,75 x 6,97 x 1,31 Zentimetern und 1,5 Gigabyte Speicherkapazität kostet knapp 120 Euro. Die Daten werden im Gegensatz zu den Speicherbausteinen eines USB-Sticks auf einem Microdrive, also einer kleinen Festplatte, gespeichert. Durch den Anschluss über USB 2.0 steht der Mega Cache den Konkurrenten in Sachen Übertragungsgeschwindigkeit in nichts nach – maximal 5,5 MByte pro Sekunde sind möglich. Die Verarbeitung des Mega Cache ist äußerst solide, das edle, metallene Gehäuse liegt gut in der Hand und kann in einer mitgelieferten Ledertasche verstaut werden. Für den Anschluss an den PC wird einfach ein USB-Stecker ausgeklappt. So passt der Mega Cache trotz seiner Größe an fast jeden USB-Anschluss. (FM)

TESTURTEIL MSI MEGA CACHE 15

HERSTELLER	MSI
PREIS	€ 119,-
WEBSEITE	www.msi-computer.de
AUSSTATTUNG	1,45
EIGENSCHAFTEN	1,50
LEISTUNG	1,42

FAZIT: „Eine clevere und vor allem günstige Alternative zum USB-Stick."

WERTUNG 1,44

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **CominIT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **DG NETWORX International** D-15517 Fürstenwald Tel.: 01908/148734 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **CoCo Center** 32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOM-MES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Commerce & Service KG** D-34576 Homberg / Efze Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **ACT-EDV & Support** 31688 Nienstädt Tel: 05721-924400 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • **Gamespoint** D-39418 Staßfurt Tel: 03925-98 96 04 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • **Pixeleyes** D-42551 Velbert Tel.: 02051-253427 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 • **Computer & Zubehör Rüdiger Puppe** D-59174 Kamen Tel:02307-22847 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **SYNCRON PC Fischbach** D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **XEON-Trade** D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • On Data Computer D-92549 Stadlern Tel.:09674/913157 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Computersysteme Loderbauer** D-94209 Regen Tel.: 09921-94570 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

BEMI

first in service

chili GREEN
HOT TOOLS · COOL PRICE

The way it's meant to be played — nVIDIA

NVIDIA GeForce FX Hardware und Software
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

Wer kann da schon cool bleiben?

chiliGREEN Experience 3200 WX W

Seine innovative AMD Cool'n'Quiet™-Technologie sorgt auch bei intensivstem Betrieb für minimale Wärmeentwicklung und flüsterleises Arbeiten. Der AMD Athlon™ 64 Prozessor 3200+ mit HyperTransport™-Technologie ist der einzige Windows® kompatible 64 BIT PC-Prozessor

chiliGREEN Experience WX W AMD Athlon™ 64 Prozessor 3200+ • 1024MB DDR-RAM • 250GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5900 DDR2 ViVO/DVI VGA 128MB • DVD 16/48x • 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 4 x USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home • Internet Tastatur und Wheel Maus • DVD Player, Brennersoftware • Microsoft® Works 7.0 • 2 Jahre Pick-up-Garantie

*Die Prozessorarchitektur arbeitet mit 2,0 GHz

- 250 GB Festplatte
- 1024 MB DDR-RAM
- 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner
- NVIDIA GeForce FX 5900 DDR2 128 MB mit TV out/DVI
- 7-1 Cardreader
- Windows® XP Home
- Microsoft® Works 7.0

AMD 64 Athlon

1199.-€

mit BEMI Card **30.-€** monatliche Mindestrate*

Symbolfoto

chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.



Superontrast 450:1
Response Time 16ms

iiyama ProLite E431S 17"

Der neue ProLite E431S-S überzeugt mit der **rekordverdächtigen Response Time von 16 ms** – und eignet sich damit ganz vorzüglich für alle Anwendungen, die schnelle Bewegtbilder zeigen, z.B. Spiele- und Video-Anwendungen. **Neben einem analogen Signaleingang steht nun auch der digitale DVI-D-Anschluss zur Verfügung.** Mit einer physikalischen **Auflösung von 1.280 x 768 (1,3 MegaPixel), einer Helligkeit von 250 cd/qm und einem verbesserten Kontrastverhältnis von 450:1 garantiert** der 17-Zöller detailgetreue Darstellungen und beste Bildqualität -

479.-€



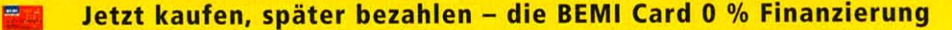
8-fache Schreibgeschwindigkeit

BenQ Interner Dualer DVD-Brenner DW822A plus

8x-R /8x+R/4x-R/4x+W/2x-RW, 24x CD-R, 10x CD-RW, 12x DVD-Reading, 40x CD-Reading max.

inkl. Software:
- Sonic Record Now 6.7
- Sonic DLA 4.5
- Intervideo WinDVD 4.0
- Intervideo WinDVD Creator Plus 2.0
- BenQ exclusive Qvideo 2.0
- BenQ Book type management 7.0

89,90 €



Jetzt kaufen, später bezahlen – die BEMI Card 0 % Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. *Bei allen teilnehmenden Partnern

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.



Der Mini-Wahn

Wer heutzutage nach einem PC sucht, **kommt an ihnen nicht mehr vorbei:** Mini-PCs, auch Barebones genannt, erobern Wohn- und Arbeitszimmer.

Die Vorteile eines Rechners in Schuhkartongröße liegen auf der Hand: Der Gnom braucht wenig Platz auf dem Schreibtisch, sieht schick aus und kann nicht weniger als seine Kollegen im Big-Tower-Gehäuse. Doch obwohl alle Minis für das ungeschulte Auge recht ähnlich aussehen, gibt es große Unterschiede, was die Anwendung angeht. So stellt der Hardcore-Spieler andere Anforderungen an ein solches System als der DVD-schauende Zocker, der einen PC für das Wohnzimmer anschaffen möchte, welcher sich auch als Heimkino-Zentrale eignet. Marketing-Strategen teilen Mini-PCs deshalb in die Bereiche Silent, Multimedia und Spiele ein. Für unsere Kaufempfehlungen haben wir Vertreter aus jeder dieser Gattungen ins Testlabor geholt.

Spiele ohne Grenzen

Shuttle, einer der größten Mini-PC-Hersteller, schickt gleich zwei Systeme ins Rennen. Der SN85G4 eignet sich als ultimatives Spielesystem. Der Mini ist sowohl als Barebone erhältlich – also als Kombination aus Gehäuse, Mainboard und Kühler – als auch als Komplettsystem für alle, die sich bei der Komponentenwahl lieber auf den Hersteller verlassen. Einen Test des fertigen Systems finden Sie unter Einzeltests dieser Ausgabe. Das für den Selberbauer interessante Barebone SN85G4 steht für rund 345 Euro im Handel und unterstützt als einziges System den schnellen Athlon-64-Prozessor (Sockel 754) von AMD. Das eingebaute Mainboard aus eigener Fertigung setzt auf den Nforce3-150-Chipsatz und bietet neben einem PCI-Steckplatz auch einen AGP-Port. Bei der Wahl der Grafikkarte ist aber Vorsicht geboten, denn nicht alle 3D-Beschleuniger passen in das kleine Gehäuse. Sämtliche, passiv gekühlte Karten haben zu große Kühlkörper. „Geht nicht", heißt es ebenso für alle Nvidia-Karten, die eine zweite Slot-Blende benötigen. Alle aktuellen Ati-Karten wie Radeon 9600 XT oder 9800 XT nach Referenzbauweise passen jedoch. Trotzdem sollten Sie sich auf jeden Fall vor dem Kauf informieren, ob sich die von Ihnen gewünschte Beschleuniger-Karte auch in das favorisierte Gehäuse zwängen lässt.

Leisetreter

Der zweite Shuttle-Kandidat namens ST62K verfolgt einen anderen Ansatz. Hier wird Ruhe groß geschrieben. Der Zwerg besitzt ein passiv gekühltes, externes Netzteil sowie eine CPU-Heatpipe-Kühlkonstruktion, die den eingebauten Prozessor mit einem leisen 80-Millimeter-Lüfter frisch hält. Auf dem Mainboard kommt der exotische Ati-Radeon-9100-IGP-Chipsatz zum Einsatz, der alle aktuellen Intel-Prozessoren auf dem Sockel 478 unterstützt. Ältere Pentium-4-CPUs mit Willamette-Kern laufen aber nicht im ST62K. Das solide Aluminium-Gehäuse bietet im Gegensatz zum SN85G4 keinen integrierten Card Reader; dieser muss bei Bedarf nachgerüstet werden. Die Hauptplatine verfügt über Onboard-Grafik mit analogem D-Sub- und TV-Ausgang. Ein digitaler Ausgang zum Anschluss von TFT-Monitoren fehlt genauso wie ein AGP-Steckplatz auf dem Mainboard.

Multimedia-Maschine

MSI lieferte für unseren Blickpunkt den aktuellen MEGA-PC ab. Das Gerät nur als Mini-PC zu bezeichnen, wäre untertrieben, denn im kompakten Aluminium-Gehäuse steckt auch eine kleine Hi-Fi-Anlage, die ohne eingeschalteten Rechner Radiosender empfangen und

Was bedeutet ...?

Barebone
Andere Bezeichnung für Mini-PC. Ein Barebone besteht in der Regel aus Gehäuse, Mainboard, Prozessor-Kühler und Netzteil. Sie müssen also CPU, Speicher, Grafikkarte und Festplatte kaufen, um einen PC zusammensetzen zu können.

D-Sub und DVI-D
Monitor-Ausgänge von Grafikkarten. D-Sub für analoge Übertragung auf Röhrenmonitore, digitale TFT-Flachbildschirme werden zumeist über DVI-D angeschlossen.

Heatpipe
Mit Flüssigkeit gefülltes Kupferrohr, das die Kühllamellen mit dem Kühlkörper verbindet. Wird oftmals zur effizienten Kühlung auf kleinen Räumen wie in Notebooks oder Mini-PCs verwendet.

Heatspreader
Bei Intel-Prozessoren befindet sich über dem CPU-Kern der so genannte Heatspreader, eine dünne Metallplatte, die die Auflagefläche des Kühlers vergrößert.

Media Center Software
Mit einem solchen Programm können Sie Ihren PC via Fernbedienung auch über den Fernseher bedienen. Testen Sie die Freeware MyHTPC.

Twinbanking
Zweikanal-Speicherbetrieb, bei Intel-Chipsätzen auch Dual Channel genannt. Verdoppelt die theoretische Speicherbandbreite.

CDs abspielen kann. Der Hersteller buhlt um einen Platz im Wohnzimmer und legt deshalb eine Fernbedienung und ein dickes Software-Bundle bei. Über das mitgelieferte Programm MSI Media Center 3 lassen sich alle Multimedia-Funktionen wie die DVD-Wiedergabe steuern. Für die Ausgabe besitzt der MSI-Bolide zwei analoge D-Sub-Ausgänge und einen TV-Ausgang. Zwar verfügt das Mainboard neben einem PCI-Steckplatz auch über einen AGP-Port, in unserem Test wollte aber aufgrund des nahen Netzteils keine Grafikkarte dort hineinpassen. Der Hersteller versicherte uns jedoch, dass dies bei einigen „flachen" Karten möglich sei. Die Verarbeitung des Gehäuses ist solide, im Inneren herrscht aber drangvolle Enge. Zudem wirken die Einbaurahmen für die Laufwerke wenig stabil und lassen sich nach dem Ausbau nur schwer wieder an ihren alten Platz „zurückbiegen".

Alleskönner

Wenn man den EX5-300S von Epox geöffnet hat, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus. So viel Platz kann also in so kompakten Ausmaßen stecken! Neben dem durchdachten Design überzeugt der Hersteller mit einem ausgeklügelten Kühlungssystem. Der Prozessor wird über zwei 60-Millimeter-Lüfter gefrostet, das Netzteil verfügt über einen eigenen, leisen 80-Millimeter-Lüfter. Mit dem Einsatz des i865G-Chipsatzes von Intel setzt Epox auf eine solide Basis. Ein AGP-Steckplatz ist vorhanden, jedoch verfügt die Hauptplatine bereits über D-Sub- und TV-Out. Wie MSI hat auch Epox seinem System ein Display auf der Vorderseite spendiert.

Designerstück

Aopen reicht mit dem EX65PE XCCube Edition ein Designerstück für den heimischen Schreibtisch ein. Das Gehäuse macht nicht nur äußerlich dank hochwertiger Materialien einen guten Eindruck, auch im Inneren fanden unsere Tester keine Schwachstellen. Als CPU-Lüfter dient ein 60-Millimeter-Ventilator, das interne Netzteil wird von einem 80-Millimeter-Kollegen gekühlt. Die XCCube-Edition verfügt über einen AGP8X-Steckplatz und ist so für das Pentium-4-basierte Zock-System ideal.

Kleiner Riese

Antec verfolgt mit seinem Barebone Aria einen etwas anderen Ansatz. In das 27x20,5x32 Zentimeter große Gehäuse, das sich gerade noch als Mini-PC bezeichnen lässt, passt jedes beliebige Micro-ATX-Mainboard. Dieses befindet sich aber nicht im Lieferumfang, sondern muss je nach Chipsatz für etwa 90 Euro zusätzlich erworben werden. Allerdings ist der Aria mit 115 Euro auch das günstigste Gehäuse im Testfeld. Entsprechend ausgestattet, verfügt das System über einen AGP-Port und drei PCI-Steckplätze und ist damit für alle Anwender interessant, die auch in Zeiten von USB und Firewire mehr als eine PCI-Karte benötigen. Zudem passen in den Aria auch Grafikkarten, die zwei Slotbleche benötigen. Das bereits eingebaute Netzteil wird durch einen 120-Millimeter-Lüfter leise und effizient gekühlt, ein Prozessor-Kühler befindet sich aufgrund der freien Mainboard-Wahl nicht im Lieferumfang.

FRANK MISCHKOWSKI

MEINUNG
FRANK MISCHKOWSKI



„Aktuelle Mini-PC-Systeme stehen ihren großen Brüdern im Big-Tower-Gehäuse in nichts mehr nach."

Abgesehen von Einschränkungen durch die Ausmaße stehen aktuelle Mini-PCs ihren Kollegen im Tower-Gehäuse in nichts mehr nach und sind auch für Zocker empfehlenswert. Die Hersteller haben mittlerweile ihre Kühlungen so gut im Griff, dass selbst Top-CPUs mit angenehmer Lautstärke gekühlt werden. Einziger Wermutstropfen: In Zeiten exorbitanter GPU-Kühllösungen mit zwei Slotblenden passt nicht jede Grafikkarte in die Gnom-Rechner. Mein Mini-PC wird der ST62K von Shuttle. Das Gerät ist ein absoluter Leisetreter und genau richtig für meinen Arbeitsplatz.

Mini-PCs: Die Testkandidaten in der Übersicht

Produktname:	MEGA 180	SN85G4	ST62K	EX5-300S	EX65PE	Aria
Hersteller	MSI	Shuttle	Shuttle	Epox	Aopen	Antec
Preis	€ 334,-	€ 345,-	€ 309,-	€ 249,-	€ 299,-	€ 115,-
Webseite	www.msi-computer.de	de.shuttle.com	de.shuttle.com	www.elito-epox.de	www.aopencom.de	www.antec-inc.com/ec/
Mainboard	Sock. A, Athl.XP/Dur. FSB333	Sockel 754, Athlon 64	Sockel 478, P4/Celeron	Sockel 478, P4/Celeron	Sockel 478, P4/Celeron	-
Chipsatz	Nforce 2	Nforce 3 150	Radeon 9100 IGP	i865G	i865 PE	-
Maße (B x H x T) in.cm	20 x 16,5 x 32,5	20 x 18,5 x 29,5	19 x 18 x 28	20 x 19 x 31	20 x 20 x 32	27 x 20,5 x 32
Laufwerke	1x 5,25", 2x 3,5"	1x 5,25", 1x 3,5"	1x 5,25", 2x 3,5"	1x 5,25", 1x 3,5"	1x 5,25", 2x 3,5"	1x 5,25", 1x 3,5"
Serial ATA	-	2 Ports	-	2 Ports	2 Ports	-
Onboard-Grafik	2 D-Sub-Ausgänge, TV-Out	-	D-Sub-Ausgang, TV-Out	D-Sub-Ausgang	-	-
Slots AGP/PCI	0/1	1/1	0/1	1/1	1/1	1/3
Speicher	2 Bänke DDR333	2 Bänke DDR400	2 Bänke DDR400	2 Bänke DDR400	2 Bänke DDR400	-
USB/Firewire	4/2	4/2	4/2	6/2	4/3	-
Onboard-Audio/LAN	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	Ja/Ja	-
Netzteil	250 Watt, intern	240 Watt, intern	180 Watt, extern	200 Watt, intern	220 Watt, intern	300 Watt, intern
Besonderheit	Card R., Audio-Anschl. vorn, Radio/CD-Wiedergabe auch bei ageschaltetem PC möglich	Card Reader, Audio-Anschlüsse vorn	Ext., passiv gekühltes Netzteil, leise Kühlung	Card R., Audio-Anschl. vorn, geräumiger Innenraum, LC-Display in der Front	Audio-Anschlüsse, USB und Firewire vorn	Card R., Audio-Anschl. vorn, das Gehäuse beinhaltet ein Netzteil, aber kein Board!
Kommentar:	**Dank hervorragenden Multimedia-Funktionen die perfekte Wahl für den Hometheater-PC**	**Gute Basis für das flotte Zock-System mit Athlon 64. Leise Kühlung!**	**Absoluter Leisetreter mit externem Netzteil für Wohnen und Arbeiten**	**Ruhiger Barebone mit viel Platz im Innenraum und Display in der Front**	**Schickes Designerstück für P4-Spieler mit guter Verarbeitung**	**Wer mehr als einen PCI-Steckplatz benötigt, liegt hier richtig. Günstiger Preis!**

Für Selberbauer

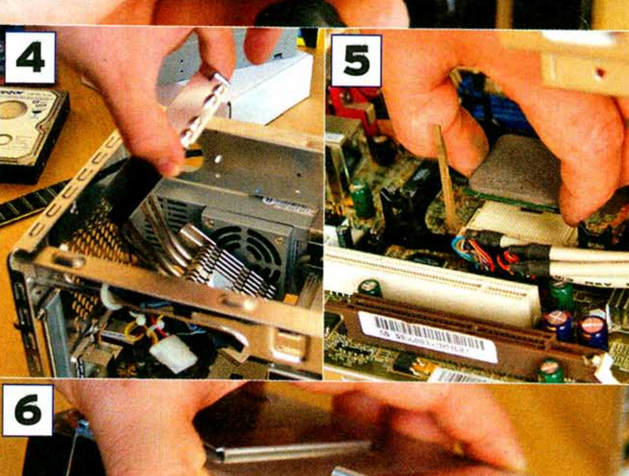
Dieser Teil des Artikels widmet sich dem Zusammenbau des Mini-PCs. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Zwerg-PC zusammensetzen.

Mini-PC im Eigenbau

Unsere Bilderstrecke zeigt Ihnen detailliert, wie Sie aus einem Haufen Hardware einen ansehnlichen Zwerg-Rechner zusammenbauen.









Nachdem Sie alle Komponenten wie Prozessor, Festplatte und Speicher, die Sie für den Zusammenbau benötigen, beisammenhaben, geht es los!

Schritt 1:

Schaffen Sie eine große Arbeitsfläche, auf der Sie ungestört Ihr System zusammenschrauben können. Legen Sie sich auch das passende Werkzeug zurecht, in der Regel kommen Sie mit einem großen und einem kleinen Kreuzschlitz-Schraubendreher aus. Denken Sie auch an Wärmeleitpaste, falls diese nicht dem Kühler des Mini-PCs beiliegen sollte.

Schritt 2:

Eine alte Computerweisheit lautet „RTFM", was so viel bedeutet wie „Read the f*** manual", also: Lesen Sie bitte das Handbuch, bevor Sie fortfahren. Denn so manch asiatischer Hersteller hält neben zumeist kuriosen Formulierungen auch wirklich wichtige Einbautipps bereit.

Schritt 3:

Bestens informiert, öffnen Sie nun den Mini-PC. Für diese Anleitung musste übrigens der SN85G4-Barebone von Shuttle herhalten.

Schritt 4:

Schrauben Sie als Erstes den Festplattenkäfig heraus. Entfernen Sie danach die Kühlung des Barebones, indem Sie zunächst den Lüfter und dann das Kühlsystem mit den Heatpipes entfernen. Der Prozessor-Sockel liegt nun frei.

Schritt 5:

Klappen Sie die Sockel-Halterung hoch. Bestreichen Sie den Heatspreader des Prozessors dünn mit Wärmeleitpaste und setzen Sie die CPU ein. Achten Sie darauf, dass der Chip richtig im Sockel sitzt. Zur besseren Orientierung befindet sich auf Sockel und Prozessor ein kleiner Pfeil in der rechten, oberen Ecke.

Schritt 6:

Nachdem Sie die Kühlung wieder montiert haben, schrauben Sie die Festplatte in den Käfig. Achten Sie darauf, dass das Speichermedium noch vor dem Einbau korrekt gejumpert ist. In unserem Fall ist dies jedoch nicht nötig, da wir eine Serial-ATA-Festplatte verbauen. Setzen Sie den Festplatten-Käfig wieder ein und schrauben Sie ihn fest. Verkabeln Sie das Laufwerk.

Schritt 7:

Bauen Sie das optische Laufwerk – in unserem Fall ein DVD-Brenner – ein. Achten Sie auch hier vor dem Einbau darauf, dass das Gerät korrekt als „Master" gejumpert ist.

Schritt 8:

Setzen Sie den Arbeitsspeicher ein. Alle Mini-PC-Mainboards aus unserem Testfeld verfügen über zwei DDR-Speicherbänke, die mit entsprechenden Modulen bestückt werden können. Verwenden Sie bei Hauptplatinen mit Twinbanking-Unterstützung möglichst zwei identische Speicherriegel.

Schritt 9:

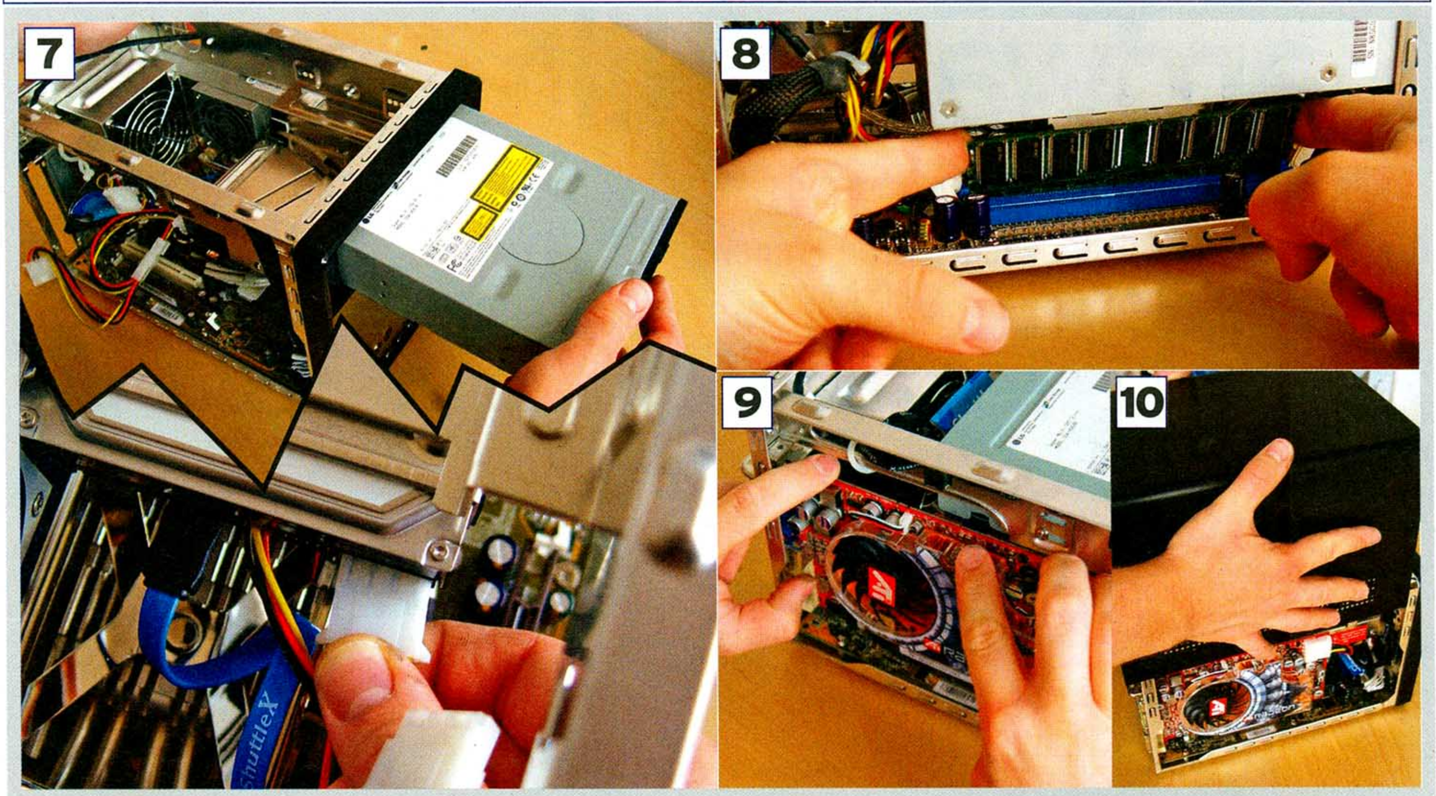
Nun ist die Grafikkarte an der Reihe. Setzen Sie noch vor dem Einbau ein Y-Kabel in den Kabelstrang ein, damit die Grafikkarte auch Strom bekommt. Der Einbau der Platine benötigt in den meisten Fällen ein wenig Fingerspitzengefühl, da die Gehäuse nicht viel Platz bieten. Nvidia-Grafikkarten, die zwei Slotblenden benötigen, passen in kaum ein Mini-Gehäuse.

Schritt 10:

Deckel zu – herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Mini-PC! Nun kann es an die Software-Installation gehen.

FRANK MISCHKOWSKI

Mini-PC im Eigenbau



Gewinnspiel

„Mini-PCs zu gewinnen"

Mitmachen und gewinnen! PC Games und Shuttle verlosen **sechs aktuelle Mini-PCs im Gesamtwert von über 1.800 Euro.**



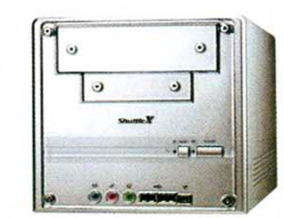
2x SN85G4

Das edle, schwarze Gehäuse aus Aluminium beherbergt einen Athlon-64-Prozessor und bietet Platz für eine PCI- und eine AGP-Platine.



2x ST62K

Das kompakte Gehäuse für Intel-Prozessoren ist ein echter Leisetreter. Dank des externen, passiv gekühlten Netzteils reicht ein 80-Millimeter-Lüfter für die Kühlung aus!



2x SN45GV2

Das Aluminium-Barebone-System für Sockel-A-Prozessoren setzt auf den Nforce2-Chipsatz und ist mit dem leisen Silent-X-Netzteil ausgestattet.

Was muss ich tun?

Unsere Preisfrage: Wie werden Mini-PCs in der Fachsprache noch bezeichnet?

a) Hobbits b) Barebones c) NPCs

Die richtige Antwort schreiben Sie bitte auf eine Postkarte und senden diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Shuttle", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; bitte Name und Anschrift nicht vergessen! Die Teilnahme ist auch online auf www.pcgames.de möglich.

Teilnahmebedingungen

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Juli 2004.

PRAXIS

Hardware-Hilfe

Jeden Monat erreichen uns hunderte Leserfragen zu aktuellen Hardware-Problemen. **Die Antworten auf die wichtigsten Fragen** finden Sie auf dieser Seite.



DEUS EX 2 Der 3D-Titel unterstützt keine DirectX-7-Grafikkarten wie die Geforce4 MX.



BOXED-KÜHLER Die AMD-Kühler sind zwar durch 60-mm-Lüfter laut, reichen aber aus.



ATHLON 64 Die CPU verfügt über einen 32-Bit-Modus, unterstützt aber keinen Dual-Channel-RAM.



NFORCE 3 250 GB Der AMD-64-Chipsatz bringt einige Neuerungen mit sich und soll den K8T800 überholen. Derzeit liegen beide Chips leistungsmäßig gleichauf.

1. Deus Ex 2 und Geforce4 MX

Ich habe mir Deus Ex 2 gekauft und musste feststellen, dass das Spiel auf meinem System mit 2,6-GHZ-Prozessor und Geforce4-MX-Grafikkarte nicht läuft. Woran kann das liegen?

MAX ZURHORST, PER E-MAIL

Deus Ex 2 läuft nicht mit DirectX-7-Grafikkarten wie der Geforce4-MX-Serie; auf dieses Problem haben wir bereits im Test des Spiels in Ausgabe 04/2004 hingewiesen. Daher müssen Sie sich leider einen neuen 3D-Beschleuniger kaufen, wenn Sie das Abenteuer von Alex Denton auf Ihrem PC bestehen wollen.

2. Unerklärliche Abstürze

Seit einigen Tagen habe ich plötzliche Abstürze bei American Conquest. Könnte es sein, dass mein Athlon XP 2700+ mit 57 Grad zu heiß wird? Ich verwende den AMD-Boxed-Kühler mit Wärmeleitpad und das Epox 8K3A mit dem Motherboard Monitor 5.

PETER REICH, PER E-MAIL

Wenn ein Athlon XP 2700+ mit Boxed-Kühler im B etrieb eine Temperatur von 57 Grad erreicht, ist das völlig in Ordnung. Also muss der Fehler woanders liegen: Bringen Sie doch einmal die Grafik-Treiber auf den neuesten Stand und installieren Sie den aktuellen Patch für das Spiel.

3. Athlon 64 vs. Pentium 4 Prescott

Ich möchte mir einen neuen PC kaufen und weiß nicht, ob ich mir einen Pentium 4 „Prescott" 3,0 GHz oder einen Athlon 64 3000+ kaufen soll. Ich habe gehört, dass der AMD keinen Dual-Channel-Modus beim Arbeitsspeicher unterstützt. Ist das ein Grund, um doch einen P4 zu kaufen? Außerdem ist mir das Gerücht zu Ohren gekommen, dass alte Spiele wie Mafia nicht auf dem AMD laufen. Ist da was dran?

FERDINAND BOLMANN, PER E-MAIL

Sie haben Recht, der Athlon 64 für den Sockel 754 besitzt tatsächlich keine Dual-Channel-Unterstützung. Allerdings ist der Prozessor trotzdem bei fast allen Spielen schneller als sein Intel-Konkurrent. Zudem ist die CPU günstiger und verfügt über eine geringere Verlustleistung, sprich, der Athlon 64 wird nicht so warm wie der Prescott. Das Gerücht, dass alte Spiele auf dem Athlon 64 nicht laufen, ist falsch, denn der 64-Bitter besitzt einen 32-Bit-Kompatibilitäts-Modus.

4. Athlon-64-Mainboard

Ich möchte mir in Kürze ein Athlon-64-System zusammenstellen. Allerdings bin ich mir bei meiner Mainboard-Wahl noch nicht sicher. Ist es besser, eine Hauptplatine mit Via-K8T800- oder mit Nvidia-Nforce3-Chipsatz zu kaufen?

ILSABE OHMS, PER E-MAIL

Derzeit spielt es keine Rolle, ob Sie sich für eine AMD-64-Hauptplatine mit Via- oder mit Nforce-Chipsatz entscheiden, die beiden liegen im Leistungsvergleich fast gleichauf. Nvidia hat in Kürze erste Mainboards mit dem renovierten

Was tun bei PC-Problemen

Unser Hardware-Team hat für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem überprüfen sollten.

Hardware-Check:

- Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessor-Temperatur und prüfen Sie, ob alle Lüfter laufen. Sitzt der CPU-Kühler korrekt auf?
- Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Spannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun! Ansonsten kann es sein, dass Ihr Rechner nicht mehr startet!

Software-Check:

- Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Alle Treiber wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck finden Sie unter http://security.symantec.com/de!

Nforce3 250Gb in Aussicht gestellt. Im Vergleich zum Nforce3 150 bietet dieser Unterstützung für SATA, bis zu acht USB-2.0-Ports und Gigabit-Netzwerk.

5. Audigy-Versionschaos

Da ich mit meinem Onboard-Sound nicht mehr zufrieden bin, sehe ich mich gerade nach einer preiswerten Audigy-Soundkarte um. Bei mehreren Online-Shops gibt es sowohl eine Audigy LS als auch eine Audigy ES, die als Bulk-Varianten auch noch fast gleich viel kosten. Wo liegt denn der Unterschied?

CHRISTOPH SCHWAB, PER E-MAIL

Audigy LS und ES unterscheiden sich durch die verbauten Audio-Chips. Während die Audigy LS nur EAX 3 unterstützt, kommt die Audigy ES auch mit dem aktuellen EAX-4-Standard zurecht. Zudem kann die LS alle EAX-Effekte nur in Software berechnen, während die ES dies hardwareseitig erledigt. Allerdings ist die Audigy ES nur als Bulk-Version zu haben, die ohne Garantie und ohne jeglichen Support verkauft wird, da sie ja eigentlich in Rechnern verbaut werden soll, deren Gesamtgarantie ein PC-Hersteller abwickelt. Spieler greifen daher gleich zu einer Audigy 2 ZS, die neben einer EAX-Advanced-HD-Unterstützung über bessere Wandler verfügt.

6. Fenster-Mod in Gehäusen

Hat ein Seitenfenster im PC-Gehäuse irgendwelche negativen Auswirkungen auf die Lautstärkeentwicklung? Und wie sieht es mit gefährlicher Strahlung oder elektrischen Feldern aus?

CHRISTOF KÄSTEL, PER E-MAIL

Durch einen Fenster-Mod steigen der Lautstärkepegel und die Temperatur nur minimal. Die elektromagnetische Abschirmung wird jedoch erheblich beeinträchtigt, da Glas im Gegensatz zu Metall die Strahlung nicht reflektiert. Ob die austretende Strahlung für Menschen gefährlich ist, wurde bisher weder wissenschaftlich eindeutig bewiesen noch widerlegt.

7. 19-Zoll-TFT-Display für Spieler

Ich möchte mir einen 19-Zoll-TFT-Monitor von Sony zulegen. Dieser hat aber nur eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden. Reicht das für aktuelle 3D-Spiele oder soll ich lieber ein 17-Zoll-Gerät mit 16 ms nehmen?

CHRISTINE SCHMIDT, PER E-MAIL

Grundsätzlich sollten Sie sich im Klaren sein, welche Monitor-Größe Sie bevorzugen, denn hier setzt zumeist der eigene Geldbeutel die Grenze. Falls Sie über das nötige Kleingeld verfügen, können Sie auch ein 20-Zoll-Gerät wie den ViewSonic VP201s mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden kaufen. Spielertaugliche Panels sind also in der 17-, 19- und 20-Zoll-Klasse zu bekommen. Mit einer Schaltzeit von 25 ms ist das von Ihnen präferierte Sony-Gerät im Mittelfeld – hier sollte das eigene Auge entscheiden. Wenn möglich, spielen Sie das Gerät doch einmal Probe und entscheiden Sie selbst!



5 **AUDIGY 2** Dank EAX Advanced HD ist die Soundkarte unsere Empfehlung für Spieler.



6 **SEITENFENSTER** Durch den Einbau ist Ihr PC anfälliger für störende Strahlungen.





7 **SPIELER-TFT** Je nach Geldbeutel kann man sowohl in der 17-, 19- und 20-Zoll-Klasse Zocker-Displays bekommen. Hier: der Samsung 172X.

Das Problem des Monats

Intels neue Prozessorbezeichnungen sorgen für große Verwirrung.

Ich habe in der vorletzten Ausgabe der PC Games gelesen, dass Intel neue Bezeichnungen für seine Prozessoren plant und dabei in Zukunft auf die Angabe der Taktfrequenz verzichten will. Wie sehen diese Bezeichnungen denn aus? Ich fand diese Modell-Bezeichnungen schon bei AMD daneben, wie beim Athlon FX-51! Man hat als Käufer ja nun fast keine Möglichkeit mehr, die Prozessoren miteinander zu vergleichen.

MANUEL ROSSBACH, PER E-MAIL

In den letzten Wochen erreichten uns viele Protest-Mails zu diesem Thema, denn das neue Bezeichnungsschema von Intel merzt den Prozessortakt als Verkaufsargument komplett aus und setzt damit den stets gepredigten Marketing-Slogan der „echten Gigahertz" außer Kraft. Viele Leser befürchten, dass künftig die Transparenz beim Prozessorkauf fehlt. Und tatsächlich wird der Produktvergleich vom Chipgiganten nicht gerade erleichtert: Intel setzt in Zukunft bei den CPUs auf eine dreistellige Nummer, deren erste Ziffer zur groben Klassifizierung dient. Der Pentium M mit Dothan-Kern und der Pentium 4 Extreme Edition zählen zur 700er-Oberklasse. Zur 500er-Mittelklasse gehören die Mobil- und Desktop-Version vom Pentium 4, die Unterklasse mit dem Bezeichnungsschema 300 bilden der Celeron M mit Banias- und Dothan-Kern und der Celeron D mit Prescott-Kern. Die letzten beiden Ziffern bedeuten einen höheren Takt oder zusätzliche Features wie beispielsweise Hyperthreading. So bekommt ein Pentium 4 mit 2,8 GHz die Bezeichnung 520 verpasst, ein Celeron mit gleichem Takt die 335. Doch vergleichen lassen sich die Prozessoren mit dem Bezeichnungsschema ebenso schwer. Der Pentium 4 ist zwar schneller als der Celeron, was den höheren Wert erklären würden. Wenn man aber einen Pentium M 1,5 GHz hinzuzieht, wäre dieser mit einer Klassifizierung von 715 wesentlich schneller als der P4, was nicht zutrifft.



ADE, ECHTE GIGAHERTZ Die dreistellige Nummer soll in Zukunft den viel zitierten Gigahertz-Wahn ablösen.



Kühl-Giganten

Wir verraten, wie Sie Ihren PC ohne Vorkenntnisse zuverlässig und leise kühlen - so ist Ihr Spielerechner garantiert fit für den Sommer.

Gewöhnliche Luftkühler sind entweder laut oder leistungsschwach und eine Wasserkühlung ist aufwendig und kompliziert? Schnee von gestern, denn im Kühlermarkt hat sich viel getan: Immer mehr Hersteller bieten komplette Wasserkühlungssets an, die sich bequem innerhalb kürzester Zeit montieren lassen. Luftkühler setzen dagegen auf feine Kupferlamellen und riesige Lüfter, um selbst aktuelle Top-CPUs kaltzustellen. Zudem sorgen innovative Ideen wie Heatpipes und andere chemische Verbindungen für einen hervorragenden Wärmetransport. Auf den folgenden Seiten vergleichen wir vier individuelle Luftkühlungsmethoden und zwei externe Wasserkühlungen. Dabei legen wir besonderen Wert auf Kühlleistung, Lautstärke und natürlich das Preis-Leistungs-Verhältnis. Außerdem zeigen wir, wie Sie Hitzestaus im Gehäuse effektiv vermeiden, ohne dass Ihr PC wie der aufheulende Motor eines Sportwagens klingt.

Für Lautstärke-Angaben eignet sich am besten die Maßeinheit Sone, da diese im Gegensatz zu den Dezibel-Werten (kurz: dB(A)) die subjektive Wahrnehmung wiedergibt. Beispielsweise wirken vier Sone doppelt so laut wie zwei Sone. Viele Hersteller geben die Lautstärke ihrer Lüfter jedoch in dB(A) an, daher haben wir auch diesen Wert in unsere Vergleichstabelle aufgenommen. Eine direkte Umrechnungsmöglichkeit zwischen Sone und Dezibel gibt es nicht.

Frischer Wind

Die Grundlage für ein kühles und leises System ist die Gehäuselüftung. Aktuelle Tower verfügen normalerweise über zwei oder mehr Lüfterhalterungen. Mindestens ein Lüfter sollte am unteren Ende der Gehäusefront kalte Luft in das System saugen, während ein Lüfter weiter oben an der Rückseite des Towers die erwärmte Luft wieder hinausbläst. So entsteht ein konstanter Luftstrom, der kalte Luft über kritische Komponenten wie Grafikkarte und Prozessor befördert und diese zusätzlich kühlt. Damit der Luftstrom optimal wirken kann, sollten Sie überflüssige Kabel aus dem Weg nehmen. Verwenden Sie Kabelbinder, um die überflüssige Kabellage der Laufwerke und des Netzteils in freien Laufwerksschächten unterzubringen (siehe Bild). Ansonsten kann es zu Wärmestaus oder Luftverwirbelungen kommen.

Die richtige Lüfterwahl

PC-Lüfter werden in vier Größen verkauft: mit 60 mm, 80 mm, 92 mm und 120 mm Durchmesser. Ein großer Lüfter fördert bei gleicher Drehzahl deutlich mehr Luft als eine kleinere Variante. Somit ermöglicht ein 92- oder 120-Millimeter-Lüfter bereits bei niedriger Drehzahl eine gute Leistung, während ein 80er-Modell für den gleichen Luftdurchsatz schneller arbeiten muss und deshalb deutlich lauter ist. Grundsätzlich erzeugen größere Lüfter ein tiefes, unauffälliges Be-

triebsgeräusch, wohingegen kleinere Propeller hochfrequent und damit störend ihre Runden drehen. Daher sollten Sie stets die größtmöglichen Lüfter verwenden. Bei einem Neukauf des Gehäuses achten Sie am besten gleich darauf, dass große Halterungen vorhanden sind.

Für unseren Versuchsaufbau verwendeten wir den ca. 59 Euro günstigen Chenbro Gaming Bomb von www.tiger-electronics.biz. In die Vorderseite des Gehäuses lässt sich ein 80- oder ein 92-Millimeter-Lüfter einsetzen. Um die beste Kühlleistung bei geringer Geräuschentwicklung zu erreichen, entschieden wir uns für die 92er-Variante. An der Rückseite findet sogar ein 120-Millimeter-Lüfter Platz. So erreichen wir bei diesem Tower einen sehr guten Luftstrom. Der Prozessor bleibt dadurch sechs Grad Celsius kühler als im Betrieb ohne die Zusatzlüfter.

Prozessor-Kühlung: Grundlagen

Die größte Hitzequelle im PC ist der Prozessor. Aktuelle CPUs für den Heimanwender-Bereich verfügen über bis zu 169 Millionen Transistoren und erzeugen daher eine immense Abwärme. Bevor man einen geeigneten Kühler montiert, gilt es zunächst die Grundlagen zu beachten. Für einen optimalen Wärmetransfer zwischen Prozessor und Kühlkörper sollten Sie die CPU möglichst dünn mit Wärmeleitpaste bestreichen. Dadurch werden Unebenheiten auf der Prozessoroberfläche und der Unterseite des Kühlers ausgeglichen. Athlon 64 und Pentium 4 verfügen über einen Heatspreader (Metallplatte auf dem CPU-Kern), der komplett mit Wärmeleitpaste bedeckt werden muss. Bei Athlon-XP-CPUs bestreichen Sie dagegen nur den CPU-Kern. Sehr empfehlenswert ist die Wärmeleitpaste von Arctic Silver. Sofern verfügbar, sollten Sie die Arctic Silver 3 kaufen – die aktuelle Arctic Silver 5 ist sehr zäh und lässt sich daher vergleichsweise schwer auftragen.

Die klassische Methode

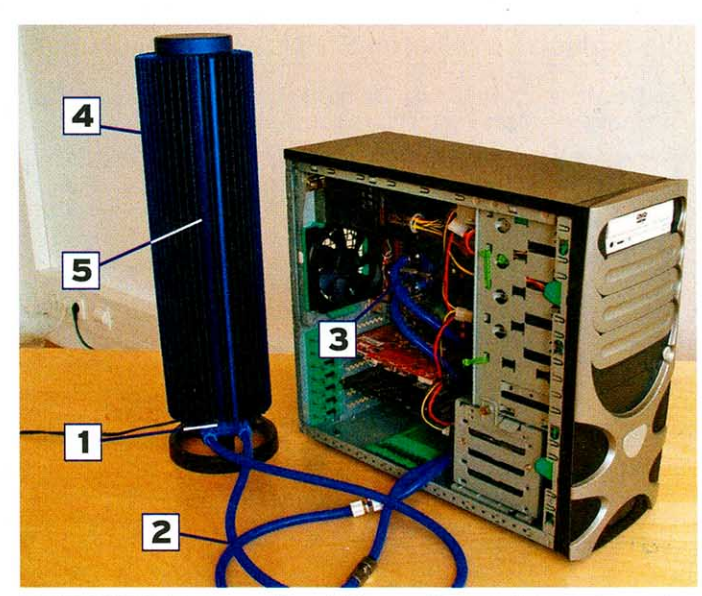
Gewöhnliche CPU-Luftkühler gibt es mittlerweile in nahezu allen erdenklichen Varianten. Da man angesichts des immensen Angebots schnell den Überblick verliert, sollten Sie zunächst auf die wichtigsten Leistungsmerkmale achten. Ein Kühler besteht in den meisten Fällen aus zwei separaten Elementen: dem Kühlkörper und dem Lüfter. Das erste Kaufkriterium ist das Kühlermaterial: Grundsätzlich leitet Kupfer Wärme besser als Aluminium. Ein Kühlkörper, der komplett aus Kupfer gefertigt ist, sorgt daher für bessere Ergebnisse als die Aluminium-Variante. Eine weitere, häufig genutzte Möglichkeit besteht darin, beide Materialien zu kombinieren. So verfügen zahlreiche Kühler lediglich über eine Kupferplatte an der Unterseite. Diese liegt auf dem CPU-Kern und nimmt somit die entstehende Wärme effektiv auf. Der eigentliche Kühlblock besteht dagegen aus günstigem Aluminium. Da hier zwei Werkstoffe miteinander kombiniert werden, nennt sich die Alu-/Kupfer-Variante normalerweise „Hybridkühler". Für Mittelklasse-Prozessoren mit moderater Hitzeentwicklung sind Hybridkühler eine preiswerte Alternative. Wer eine aktuelle Top-CPU kühlen oder sogar noch übertakten will, sollte jedoch gleich in einen Vollkupferkühler investieren.

Auf den Lüfter kommt es an

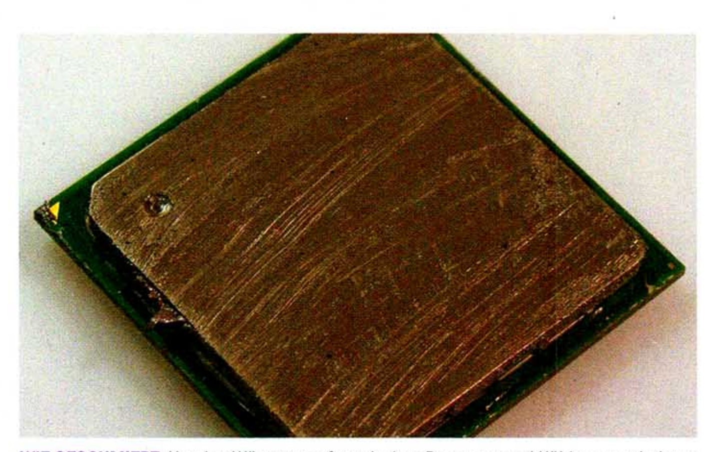
Der verwendete CPU-Lüfter sollte mindestens über einen Durchmesser von 80 Millimetern verfügen. Die kleinen 60-Millimeter-Propeller erreichen erst mit einer sehr hohen Drehzahl ordentliche Kühlungsergebnisse und sind daher meist viel zu laut. Vereinzelt werden sogar Hochleistungskühler mit 92-Millimeter-Lüfter angeboten. Gut ausgestatteten Angeboten liegt sogar ein Potentiometer bei. Damit lässt sich stufenlos die Lüfterspannung von zwölf Volt herunterregeln und dadurch die Drehzahl herabsetzen. So machen Sie lärmende Lüfter deutlich leiser. Bei Übertaktungsversuchen oder auf LAN-Partys, bei denen die Lautstärke des PCs ohnehin nicht auffällt, setzen Sie die Spannung einfach wieder herauf, damit der Lüfter mit der vollen Leistung läuft. Falls Ihr Kühler nicht mit einem Potentiometer ausgestattet ist, bekommen Sie beispielsweise bei www.pc-cooling.de den Fanmate von Zalman. Dieser regelt die Lüfterspannung von fünf bis elf Volt und kostet weniger als fünf Euro.

Innovative Kühlmittel

Um angesichts der riesigen Auswahl an Luftkühlern hervorzustechen, hat sich Coolermaster etwas Neues einfallen lassen und integrierte als erster Hersteller eine



BLAUER RIESE Bei der externen Wasserkühlung von Zalman befördert die Pumpe (1) in einem fortlaufenden Prozess das Wasser über die Schläuche (2) zum CPU-Kühler (3). In dem Wärmetauscher (4) wird das erhitzte Wasser von den Kühlrippen (5) abgekühlt.



WIE GESCHMIERT Um den Wärmetransfer zwischen Prozessor und Kühler zu optimieren bestreichen Sie die CPU-Oberfläche dünn mit Wärmeleitpaste. Beim Athlon XP bedecken Sie nur den kleinen CPU-Kern mit Paste.

Was bedeutet ...?

Potentiometer
Ein Potentiometer wird zwischen Lüfter und Stromquelle gesetzt. Durch einen integrierten Widerstand lässt sich die Lüfterspannung stufenlos herabsetzen. Dadurch sinkt die Drehzahl und somit die Geräuschentwicklung. Allerdings verschlechtert sich auch die Kühlleistung.

Prime 95
Durch aufwendige Berechnungen bringt Prime 95 den Prozessor ans Leistungsmaximum. So finden Sie heraus, ob die CPU auch bei sehr starker Auslastung noch stabil arbeitet und nicht zu heiß wird. Sie finden das Programm auf unserer Heft-DVD.

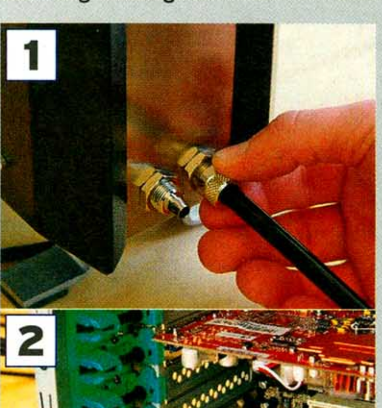
Kühlspezialisten im Netz

Gute Kühlkomponenten findet man selten im Elektrofachmarkt. Sehen Sie sich am besten gleich bei spezialisierten Online-Shops um. Wir haben fünf Versender mit besonders großer Auswahl herausgesucht.

Online-Shop	Webseite	Telefonnummer
Hardware Rogge	www.hardware-rogge.de	0 30/48 62 10 46
PC Coling	www.pc-cooling.de	0 43 92/9 16 10
Tiger Electronics	www.tiger-electronics.biz	0 60 81/98 32 30
Listan	www.listan.de	0 40/73 67 68 60
Frozen Silicon	www.frozen-silicon.de	0 51 08/6 42 00

So **einfach installieren Sie** eine Wasserkühlung

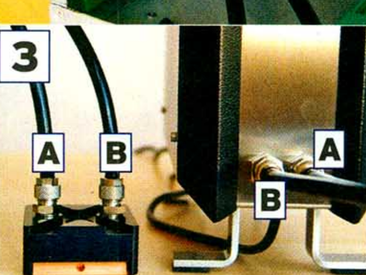
Am Beispiel des EC 600/H von Xice zeigen wir Schritt für Schritt, wie Sie mit wenigen Handgriffen Ihren PC mit einer Wasserkühlung ausstatten.



SCHRITT 1 Schrauben Sie zunächst die Überwurfverschraubungen an der externen Wasserkühlung los und entfernen Sie die Plastikabdeckungen. Schieben Sie anschließend die beiden Schläuche auf und befestigen Sie diese mit den Schraubverschlüssen.



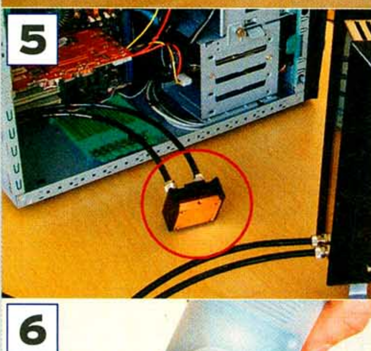
SCHRITT 2 Über die mitgelieferte Slotblende führen Sie die beiden Schläuche aus dem Gehäuse. Suchen Sie sich einen freien PCI-Steckplatz, entfernen Sie die alte Slotblende und setzen Sie die neue Blende ein. Schieben Sie danach die Schläuche durch die beiden Aussparungen.



SCHRITT 3 Befestigen Sie die freien Schlauchenden an dem CPU-Kühler. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie den linken Anschluss des Kühlkörpers (A) mit dem rechten Anschluss der Wasserkühlung (A) verbinden – die Bohrung im unteren Bereich des Kupferblocks muss dafür in Ihre Richtung zeigen.



SCHRITT 4 Schalten Sie nun die Pumpe der Wasserkühlung ein, indem Sie den Stecker einstecken. Die Knackgeräusche beim ersten Einschalten sind völlig normal. Tipp: Um zu verhindern, dass Sie den Rechner einschalten,ohne dass die Pumpe arbeitet, sollten Sie für die Wasserkühlung dieselbe Steckdosenleiste wie für den PC verwenden.



SCHRITT 5 Bevor Sie die Kühlflüssigkeit einfüllen, sorgen Sie dafür, dass der CPU-Kühlblock außerhalb des Gehäuses liegt. Ansonsten können durch eine undichte Stelle an den Anschlüssen die Komponenten Ihres PCs Schaden nehmen.



SCHRITT 6 Entfernen Sie den Deckel der externen Wasserkühlung und gießen Sie vorsichtig die mitgelieferte Kühlflüssigkeit ein. Warten Sie, bis die Flüssigkeit abgelaufen ist, und gießen Sie dann nach. Die Pumpe ist beim Einschalten am stärksten, entfernen Sie daher mehrmals den Stecker und stecken Sie ihn anschließend wieder ein.

Heatpipe in den Kühlkörper. Dabei handelt es sich um eine Kupferröhre, die mit einer chemischen Flüssigkeit gefüllt ist. Sobald diese durch die Abwärme der CPU erhitzt wird, steigt sie nach oben zum anderen Ende der Heatpipe. Dort kondensiert die Flüssigkeit und fließt wieder zum unteren Ende zurück. Durch diesen fortlaufenden Effekt wird permanent die Hitze im unteren Bereich des Kühlblocks in den oberen Bereich abgeleitet. Bei Kühlern ohne Heatpipe wird meistens der untere Bereich, der direkten Kontakt zum Prozessor hat, besonders warm, während die oberen Kühlrippen direkt unter dem Lüfter sitzen und daher kühler sind. Mittlerweile wird die Heatpipe-Technik von vielen Herstellern genutzt. So bringt Erfinder Coolermaster im großen Kupferkühlkörper des neuen Hyper 6 gleich sechs Heatpipes unter.

So funktioniert Wasserkühlung

Eine interessante Alternative zu herkömmlichen Luftkühlern ist die Wasserkühlungsmethode. Wasserkühlung ist gewöhnlich besonders leistungsstark und zugleich sehr leise. Viele PC-Anwender werden allerdings vom Montageaufwand abgeschreckt. Daher war Wasserkühlung lange Zeit nur unter erfahrenen PC-Bastlern verbreitet. Dabei ist die Funktionsweise einer Wasserkühlung sehr einfach: Gewöhnliche Modelle bestehen aus einem CPU-Kühlblock, einer Pumpe, einem Radiator und einem Ausgleichsbehälter, die jeweils durch Schläuche zu einem Wasserkreislauf miteinander verbunden sind. Üblicherweise wird destilliertes Wasser verwendet, da es nicht elektrisch leitet. Ein Wasserzusatz verhindert Korrosionsschäden. Wie bei Luftkühlern wird der Kühlkörper (meist aus Kupfer) auf der CPU montiert. Durch die Rohre in dem Kühlblock fließt permanent Wasser, welches die Abwärme der CPU aufnimmt und Sie zum Radiator (auch: Wärmetauscher) weiterleitet. Dieser verfügt zumeist über lange Rohre aus Aluminium oder Kupfer, die durch einen großen Aluminium-Block führen. Da die beiden Werkstoffe Wärme gut leiten, wird das aufgewärmte Wasser im Radiator abgekühlt. Bei vielen Varianten sorgt ein großer, leiser Lüfter auf dem Radiator für eine bessere Kühlleistung. Die Pumpe ermöglicht dabei einen stetigen Wasserfluss. In der Regel befindet sich der Ausgleichsbehälter direkt an der Pumpe.

Um den Einbau stark zu vereinfachen, integrieren zahlreiche Hersteller alle benötigten Komponenten in einem einzigen Gerät. Wir haben zwei komplette Wasserkühlungssets einem Praxistest unterzogen und klären dabei, wie einfach der Einbau wirklich ist und welche Leistung eine Wasserkühlung bringt. Dazu zeigen wir Ihnen auf dieser Seite Schritt für Schritt, wie Sie das Komplettset EC 600/H von Xice montieren.

Hitzkopf

Um Ihnen die Auswahl beim Kühlerkauf zu vereinfachen, haben wir aus dem unübersichtlichen Marktangebot vier individuelle Luftkühler und zwei Wasserkühlungs-Komplettsets ausgesucht und gegeneinander antreten lassen. Die Herausforderung für alle Kandidaten: einen 2,4 GHz Pentium 4 mit dem neuen CPU-Kern Prescott kaltzustellen. Bereits in unserem Übertaktungstest in der vergangenen Ausgabe fiel der neue P4-Kern durch eine außergewöhnlich hohe Hitzeentwicklung auf. Mithilfe des „Torture-Tests" von Prime95 lasten wir den Prozessor durch aufwendige mathematische Berechnungen vollständig aus. So können wir die Temperatur bei höchstmöglicher CPU-Leistung herausfinden. Als Mainboard kommt das bewährte IC7 von Abit mit Canterwood-Chipsatz (875P) zum Einsatz. Die CPU-Temperatur lesen wir mit dem entsprechenden Sensor des Mainboards aus, bei anderen Platinen können die Werte daher abweichen.

Luftkühler im Vergleich

Als Erstes wollen wir wissen, ob der Kupfer-Koloss Hyper 6 von Coolermaster hält, was die protzigen sechs Heatpipes versprechen. Die Montage ist bei unserer Sockel-478-Platine sehr einfach: Zunächst befestigen wir den Kühlblock mit den beiliegenden Klemmen, erst danach wird der 80-Millimeter-Lüfter aufgeschraubt. Über das mitgelieferte Potentiometer, das dank passender Blenden auf der Rück- oder Vorderseite des Gehäuses angebracht wird, können Sie die Lüfterdrehzahl regulieren. Auf der höchsten Stufe (3,0 Sone) wird der P4 mit Prescott-Kern bei maximaler Auslastung 60 Grad Celsius warm. Mit



DIE REVOLTEC UFOS SIND GELANDET: KLEIN, ABER LEISTUNGSSTARK VERBINDEN DIESE SCHNELLEN USB 2.0-HUBS MIT 480 MBPS EINE VIELFALT VON USB-FÄHIGEN GERÄTEN WIE Z.B. SCANNER, DVD- UND CD LAUFWERKE, DIGITAL-KAMERAS USW. AUßERIRDISCH GUT!



DER CARDMAGIC LIEST UND BESCHREIBT NAHEZU JEDE SPEICHER-KARTE DIE ES GIBT UND DANK USB 2.0 SOGAR IN REKORDZEIT! ABER DAS IST NOCH NICHT ALLES: EINMAL GEDREHT UND SCHON HAT MAN EINEN 3-PORT USB HUB AM START. ERHÄLTLICH IN ZWEI SCHICKEN VARIANTEN.



DIESE KOMPAKTEN USB / USB-FIRE-WIRE HUBS SIND NICHT NUR GANZ NEU BEI REVOLTEC, SONDERN AUCH AM MARKT. MIT DEM PRAKTISCHEN HALTER INKL. MAGNETFUß LASSEN SIE SICH FAST ÜBERALL BEFESTIGEN. ALS 4- & 7-PORT VERSION ERHÄLTLICH.



WWW.REVOLTEC.COM

SPIELEN BIS DAS LICHT ANGEHT, ARBEITEN BIS ES AUSGEHT! MIT DEM NEUEN LIGHTBOARD XL (107 TASTEN) MACHT SELBST DER JOB NACH FEIERABEND WIEDER LAUNE. GIBT'S AUCH IN WEIß

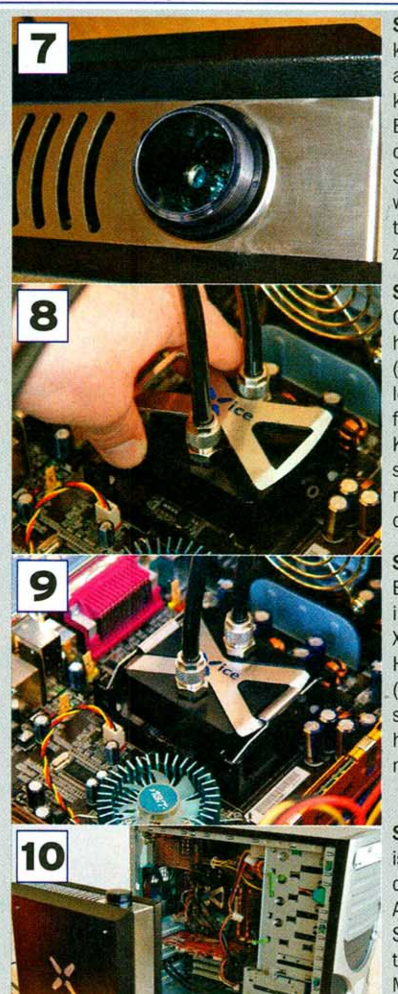


KLEIN, LEICHT, MOBIL UND EDEL IM DESIGN: DIE LIGHTBOARD COMPACT ALUMINIUM EDITION IST PERFEKT FÜR UNTERWEGS UND LAN PARTYS. DAS STILVOLLE ALU-GEHÄUSE IST ZUDEM NOCH SEHR ROBUST. ZU BEKOMMEN IN SILBER UND METALLIC SCHWARZ.



MAL WIEDER LUST AUF EIN GUTES BUCH? HIER SIND GLEICH DREI! DIE EDLEN REVOLTEC ALU BOOKS IM RETRO-LOOK SIND EXTERNE MOBILE KOMPAKT-GEHÄUSE MIT USB 2.0 SCHNITTSTELLE UND HELFEN FIX, WENN MAL ZUSÄTZLICHER SPEICHERPLATZ BENÖTIGT WIRD. DIE ALU BOOKS GIBT ES ALS 2,5", 3,5" UND 5,25"-EDITION.

Fortsetzung **Installation einer Wasserkühlung**



SCHRITT 7 Sobald Kühlflüssigkeit aus der kleinen Bohrung austritt, befüllen Sie die Wasserkühlung nur noch bis zu dieser Bohrung. Der Wasserkreislauf ist damit vollständig gefüllt. Lassen Sie die Pumpe anschließend etwa eine Stunde laufen, um eventuell undichte Stellen ausfindig zu machen.

SCHRITT 8 Bestreichen Sie den CPU-Kern (Athlon XP) beziehungsweise den Heatspreader (P4, Athlon 64) dünn mit Wärmeleitpaste. Stecken Sie die Druckfeder in die Aussparung auf dem Kühlkörper und legen Sie anschließend die X-Klammer darauf. Setzen Sie den Kühler danach zentral auf die CPU.

SCHRITT 9 Beim Pentium 4 (im Bild) befestigen Sie den Kühler, indem Sie die Haltebleche in die X-Klammer einhängen und in der Haltevorrichtung um den Sockel (Retention Modul) einrasten lassen. Die Athlon-XP-Variante wird hingegen über die sechs Sockelnasen befestigt.

SCHRITT 10 Die Wasserkühlung ist nun einsatzbereit. Auf www.pc-cooling.de finden Sie eine große Auswahl an Zubehör. So können Sie beispielsweise die Grafikkarte oder die Northbridge des Mainboards ebenfalls mit dem EC 600/H kühlen.

der niedrigsten Drehzahl (1,2 Sone) ist die Lautstärke deutlich angenehmer, der Intel-Hitzkopf erwärmt sich allerdings auf 65 Grad. Der Preis für dieses ordentliche Ergebnis ist relativ hoch (rund 60 Euro bei www.pc-cooling.de).

Mit knapp 32 Euro (www.hardware-rogge.de) ist der HPS3 von Sharkoon wesentlich günstiger und verfügt trotz des guten Preises über zwei Heatpipes, die in den Vollkupferkühler eingelassen sind. Der Lüfter ist mit 1,7 Sone sehr leise. Beim Prime95-Belastungstest liest unser Test-Mainboard stolze 71 Grad Celsius aus. Für die neuen Prescott-Modelle oder eifrige Übertakter ist der P4-Kühler daher nicht geeignet. Wer allerdings einen leisen und preiswerten Kühler für einen P4 mit Northwood-Kern sucht, wird mit dem HPS3 glücklich.

Kupfer-Künstler

Der CNPS 7000A-Cu erstaunt mit einer im Kühler-Bereich unüblichen Langlebigkeit – kein Wunder, denn das etwa ein halbes Jahr alte Modell von Zalman gehört weiterhin zu den besten verfügbaren Luftkühlern und ist mit etwa 37 Euro (www.frozen-silicon.de) vergleichsweise günstig. Besonders innovativ ist die Bauform: Die extrem feinen Kupferlamellen sind fächerartig angeordnet, ein wuchtiger Lüfter mit 92 Millimetern Durchmesser ist direkt in die Kupferkonstruktion eingelassen. Ein weiterer Vorteil der innovativen Bauform ist die Kompatibilität. So ist der CNPS7000A-Cu für alle aktuellen CPUs von AMD und Intel geeignet (Athlon XP, Athlon 64, Athlon 64 FX, Pentium 4). Neben Wärmeleitpaste befindet sich ein Potentiometer im Lieferumfang. Bei der höchsten Drehzahl wird die CPU bei 2,0 Sone 66 Grad Celsius warm. Unter den Luftkühlern liegt das Zalman-Modell somit auf dem zweiten Platz hinter dem Hyper 6. Mit niedriger Drehzahl liest unsere Testplatine allerdings bedenkliche 72 Grad aus.

Ebenfalls ohne Heatpipe, dafür mit zahllosen sehr feinen Kupferlamellen, beeindruckt Thermalrights SLK-948U durch seine Größe: Wahlweise können 70-, 80- oder sogar 92-Millimeter-Lüfter auf den Kühlblock montiert werden. Die Standardvariante für € 37,90 (www.listan.de) wird ohne Lüfter geliefert. Wir entscheiden uns für den mit 1,2 Sone sehr leisen 92er-Lüfter 3412 N/2GLE von Papst. Beim Torture Test von Prime 95 erreicht unsere Prescott-CPU 72 Grad Celsius. Wer einen Top-Prozessor kaltstellen will, sollte einen leistungsstärkeren Lüfter wählen. Wenn Sie jedoch einen möglichst leisen Kühler für einen Athlon 64 oder P4 mit Northwood-Kern wollen, ist die Kombination aus SLK-948U und dem 92-Millimeter-Lüfter von Papst das Richtige für Sie.

Übersicht Kühler: Vier Luftkühler und zwei Wasserkühlungs-Komplettsets im Vergleich

Produktname:	Hyper 6	HPS3	SLK-948U
			
Kühlerart	Luftkühler	Luftkühler	Luftkühler
Versender	www.pc-cooling.de	www.hardware-rogge.de	www.listan.de
Hersteller	Coolermaster	Sharkoon	Thermalright
Preis	59,90 €	31,90 €	37,90 € (ohne Lüfter)
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Befriedigend
geeignete CPUs	Pentium 4, Athlon 64 (FX)	Pentium 4	Pentium 4, Athlon 64 (FX)
Material	Kupfer	Kupfer	Kupfer
Lüftergröße	80 mm	80 mm	70 mm, 80 mm oder 92 mm
Lüfteranschluss	4 Pin	3 Pin	Je nach Lüfter
Montage	Einfach	Einfach	Aufwendig
Lieferumfang	Wärmeleitpaste, Potentiometer	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste
Besonderheiten	Sechs Heatpipes	Zwei Heatpipes	Wird ohne Lüfter geliefert
Lautstärke (Sone/dB(A))	Regelbar: 1,2 - 3,0 Sone/31 - 40 dB(A)	1,7 Sone/34 dB(A)	1,2 Sone/31 dB(A)
Temperaturentwicklung*	60 °C/65 °C (niedrigste Drehzahl)	71 °C	72 °C
Kommentar:	**Sehr leistungsstarker Kühler für Übertakter und Top-CPUs, allerdings sehr teuer.**	**Günstig und leise – für Mittelklasse-Prozessoren sehr empfehlenswert.**	**Mächtiger Kühlblock auf den bis zu 92mm-Lüfter montiert werden können.**

*P4 Prescott-Kern 2,4 GHz, gemessen mit Mainboard-Sensor von Abit IC7

Wasserkühlung im Praxistest

Wer es noch leiser mag, sollte sich nach einer Wasserkühlung umsehen. Wir haben uns zwei lüfterlose Komplettsets ins Testlabor geladen, die ebenso leistungsstark wie einfach zu montieren sind. Optisch besonders auffällig ist der Reserator 1 von Kühlungsspezialist Zalman: Der runde Aluminium-Turm in edlem Blau überragt locker handelsübliche Midi-PCs und ist garantiert ein Blickfang. Der Konkurrent EC 600/H ist deutlich kompakter. Hersteller Xice hat Pumpe, Radiator und Ausgleichsbehälter in einem schmucken, schwarzen Gehäuse untergebracht. Der Einbau ist denkbar einfach – alles, was Sie benötigen, liegt dem Set bereits bei. Schließen Sie einfach die beiden Schläuche an die externe Wasserkühlung und den CPU-Kühlblock an. Eine genaue Einbauanleitung finden Sie im Extrakasten „So einfach installieren Sie eine Wasserkühlung". Während bei der Xice-Variante eine spezielle Kühlflüssigkeit mitgeliefert wird, kommt bei dem Reserator 1 destilliertes Wasser zum Einsatz. Der sonst übliche Wasserzusatz wird nicht benötigt, da der CPU-Kühler vergoldet ist – so können Korrosionsschäden gar nicht erst auftreten. Einen Kanister mit fünf Litern destillierten Wassers bekommen Sie für weniger als zwei Euro im Baumarkt. Der EC 600/H wird in unterschiedlichen Varianten für Pentium 4, Athlon XP und Athlon 64 sowie Athlon 64 FX angeboten. Wir entscheiden, das P4-Modell auf unseren extrem hitzigen Prescott loszulassen. Der Zalman Reserator 1 ist dagegen grundsätzlich für alle aktuellen Desktop-CPUs von AMD und Intel geeignet.

Was leistet lüfterlose Wasserkühlung?

Beide Kandidaten kühlen den P4 mit Prescott-Kern zuverlässig, das Zalman-Modell kann sich jedoch deutlich in Führung setzen und erreicht mit 51 Grad Celsius das beste Ergebnis aller geprüften Kühler und ist dabei nahezu lautlos – lediglich die Pumpe brummt sehr leise. Der Preis hat sich jedoch gewaschen: Für den blauen Kühlriesen zahlen Sie rund 230 Euro (www.hardware-rogge.de). Der EC 600/H ist mit ca. 250 Euro (www.pc-cooling.de) ein wenig teurer. Zudem bietet Xice eine Variante mit leistungsfähigerer Pumpe an: Der EC 900 bewegt 900 Liter pro Minute anstelle von 600 Litern, kostet dafür jedoch exorbitante 340 Euro. Für beide Kontrahenten wird ein zusätzlicher Kühlkörper für die Grafikkarte angeboten. So können Sie Ihre 3D-Platine ebenfalls mit der bestehenden Wasserkühlung kaltstellen.

Fazit

Der erste Schritt zu einem leisen und gut gekühlten PC sind Gehäuselüfter. Durch die richtige Lüfterwahl können Sie ohne großen Zeit- oder Geldaufwand die Hitzeentwicklung in Ihrem PC deutlich minimieren. Wer preisgünstig eine Mittelklasse-CPU kühlen will, kauft den HPS3 von Sharkoon. Thermalrights SLK-948U mit Papst-Lüfter (92 mm) ist für besonders geräuschempfindliche Spieler geeignet. Die beste Kühlleistung erzielt Coolermasters Schwergewicht Hyper 6. Der CNPS7000A-CU von Zalman ist dank Drehzahlregelung und guter Ergebnisse weiterhin eine gute Wahl für alle aktuellen CPUs. Die beiden getesteten Wasserkühlungen lassen sich in kürzester Zeit aufbauen und arbeiten beinahe lautlos. Der Reserator 1 bietet jedoch die bessere Kühlleistung. DANIEL MÖLLENDORF



CLEVERE ALTERNATIVE Eine passive Wasserkühlung wie der EC 600/H von Xice arbeitet nahezu lautlos und kühlt auch Top-CPUs so gut wie die besten Luftkühler.



LUFTSTROM Ein Lüfter saugt kalte Luft ein, während ein anderer Lüfter die erwärmte Luft wieder hinausbläst. Verstauen Sie überflüssige Kabel mit Kabelbindern in den Laufwerksschächten.

Übersicht Kühler: Vier Luftkühler und zwei Wasserkühlungs-Komplettsets im Vergleich



Produktname:	CNPS 7000A-Cu	Reserator 1	EC 600/H
Kühlerart	Luftkühler	Wasserkühler	Wasserkühler
Versender	www.frozen-silicon.de	www.hardware-rogge.de	www.pc-cooling.de
Hersteller	Zalman	Zalman	Xice
Preis	36,90 €	229,00 €	249,00 €
Preis-Leistung	Gut	Befriedigend	Befriedigend
geeignete CPUs	Pentium 4, Athlon XP, Athlon 64 (FX)	Pentium 4, Athlon XP, Athlon 64 (FX)	Pentium 4
Material	Kupfer	CPU-Kühler: Kupfer	CPU-Kühler: Kupfer
Lüftergröße	92 mm	-	-
Lüfteranschluss	3 Pin	-	-
Montage	Einfach	Einfach	Einfach
Lieferumfang	Wärmeleitpaste, Potentiometer	Schläuche, Durchflusskontrolle	Schläuche, Kühlflüssigkeit
Besonderheiten	Lüfter ist in den Kühlkörper eingelassen	Passive Kühlung	Passive Kühlung
Lautstärke (Sone/dB(A))	Regelbar: 0,6 - 2,0 Sone/22 - 36 dB(A)	-	-
Temperaturentwicklung*	66 °C/72 °C (niedrigste Drehzahl)	51 °C	64 °C
Kommentar:	**Leistungsfähiger Kühler für alle aktuellen CPUs, dank Lüftersteuerung sehr leise.**	**Sehr gute Kühlleistung ohne störendes Lüftergeräusch; einfache Montage.**	**Problemloser Einbau und Wartung; ordentliche Kühlleistung bei fast lautlosem Betrieb.**

*P4 Prescott-Kern 2,4 GHz, gemessen mit Mainboard-Sensor von Abit IC7

Hardware-Referenzen

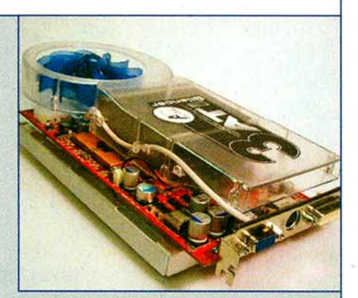
Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ZUGREIFEN!

Grafikkarten-Kühler

Der lautstarke Lüfter Ihrer Grafikkarte stört Ihr empfindliches Spieler-Gehör? Dann muss ein VGA-Kühlsystem her.



Die Grafikkarten-Kühler verfügen gegenüber den von Herstellern verbauten Lösungen über einen größeren Lüfter (75 Millimeter Durchmesser) und wesentlich mehr Kühlfläche. Für Ati-Grafikkarten stehen einige Lösungen wie die Ati3 9800 XT Silencer der Firma Arctic Cooling (www.arctic-cooling.de) bereit, die alle etwa 30 Euro kosten. Für Nvidia-Karten bietet Listan (www.listan.de) mit der Be Quiet Polarfreezer sogar ein komplett passives VGA-Kühlsystem an, das selbst eine FX 5950 Ultra ausreichend erfrischt. Kostenpunkt: ebenfalls ungefähr 30 Euro. Hierbei sollten Sie aber mit Systemlüftern an der Vorder- und Rückseite Ihres Gehäuses für einen konstanten Luftzug im Tower sorgen.

FINGER WEG!

Serial-ATA-Festplatten

Der Nachfolger der IDE-Schnittstelle kann nach wie vor mit dünneren Kabeln, nicht aber mit mehr Leistung punkten.



Leistungstechnisch stehen aktuelle Serial-ATA-Festplatten noch auf IDE-Niveau. Kein Wunder, denn im Inneren des Gehäuses befindet sich noch immer für IDE vorbereitete Technik, die über einen speziellen Bridge-Chip für Serial ATA fit gemacht wird. Ein neues PC-System muss also nicht zwingend mit SATA-Platten ausgestattet werden, wenn noch alte IDE-Speicherscheiben im Haus sind. Natürlich hat Serial ATA schon heute nicht nur Nachteile oder liegt mit der IDE-Technik gleichauf: Im RAID-Verbund sind SATA-Platten leistungsfähiger als ihre Vorgänger und das eingangs erwähnte dünne Kabel ist ein echter Fortschritt gegenüber dem IDE-Flachbandkabel, das sonst durch Rundkabel ersetzt werden muss.

Spieler GPUs auf einen Blick

Ati Radeon 9800 XT
Codename: R360
Chip-/Speichertakt: 412/365 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 420,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Ati Radeon X800 Pro
Codename: R420
Chip-/Speichertakt: 475/450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 430,-*
Preis-Leistung: Befriedigend

Ati Radeon X800 XT
Codename: R420
Chip-/Speichertakt: 520/560 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 499,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Geforce 6800
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 350-450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 349,-*
Preis-Leistung: Befriedigend

Geforce 6800 Ultra
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 400/550 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 459,-*
Preis-Leistung: Ausreichend



Tipp der Redaktion
„Ati legt mit dem X800 die Messlatte höher und liegt in den meisten Benchmarks vor Nvidias GF 6800. Den Test einer X800-Pro-Platine finden Sie in den Einzeltests."

* Preisangaben bei Redaktionsschluss

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
9800Pro-TD128	MSI	€ 219,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,58*
	Top-Produkt:	Die erste Ati-Grafikkarte von MSI. Die Platine überzeugt durch eine eigens designte Kühllösung mit großem Kühlblock und eine hervorragende Spieleleistung.					
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 215,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,61*
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	2,65*
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,68*
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 192,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,73*
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,75*
FX5900XTV	Albatron	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,77*
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 169,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,77*
	Spar-Tipp:	Leadtek bietet mit der Winfast A350 XT TDH eine sehr leise und vor allem extrem günstige DirectX-9-Grafikkarte an. Erste Wahl für den sparsamen Nvidia-Käufer!					
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 169,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,85*
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 179,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	2,86*
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	2,87*
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,87*
Atlantis 9600 XT	Sapphire	€ 155,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	2,87*
A9600XT/TVD/P/128MIA	Asus	€ 175,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/300 MHz DDR	2,89*
FX5700U-TD128	MSI	€ 149,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	2,89*

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
X800 Pro	Sapphire	€ 399,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,72
	Top-Produkt:	Mit der X800 Pro bietet Sapphire als erster Hersteller eine X800 Pro an. Die derzeit schnellste verfügbare 3D-Grafikkarte hat allerdings auch ihren Preis!					
N5950 Ultra	MSI	€ 445,-	AGP	Geforce FX 5950 Ultra	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	2,27*
9800 XT	Asus	€ 395,-	AGP	Radeon 9800 XT	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	2,32*
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	€ 439,-	AGP	Radeon 9800 XT	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	2,35*
9800 XT	CP Technology	€ 399,-	AGP	Radeon 9800 XT	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	2,36*
Atlantis 9800 XT	Sapphire	€ 415,-	AGP	Radeon 9800 XT	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	2,36*
FX 5950 UV	Albatron	€ 389,-	AGP	Geforce FX 5950 Ultra	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	2,37*
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	€ 329,-	AGP	Radeon 9800 Pro	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	2,38*
Excalibur 9800 Pro IceQ	Enmic/HIS	€ 269,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,42*
	Spar-Tipp:	Flüsterleise und super-günstig: Die Enmic/HIS Excalibur 9800 Pro IceQ ist für alle aktuellen und kommenden 3D-Blockbuster mehr als ausreichend. Gespart wird aber am Speicher.					
V9980 Ultra	Asus	€ 359,-	AGP	Geforce FX 5950 Ultra	256 DDR [2,0 ns]	473 MHz/474 MHz DDR	2,43*
Winfast A380 TDH VIVO	Leadtek	€ 369,-	AGP	Geforce FX 5950 Ultra	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	2,43*
9800 XT	Creative	€ 459,-	AGP	Radeon 9800 XT	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	2,45*
GV-R98P256D	Gigabyte	€ 349,-	AGP	Radeon 9800 Pro	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	2,45*
FX5900U-VTD256	MSI	€ 519,-	AGP	Geforce FX 5900 Ultra	256 DDR [2,2 ns]	450 MHz/425 MHz DDR	2,45*
FX Ultra/1600 XP GS Cool FX	Gainward	579,-	AGP	Geforce FX 5900 Ultra	256 DDR [2,2 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,50*

* Abgewertet

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 189,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Syncmaster 959NF	Samsung	€ 299,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
Diamond Plus 93 sb	Mitsubishi	€ 319,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	1,82
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91
LS902UT	Iiyama	€ 199,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	1,94
Imagequest Q910	Hyundai	€ 249,-	D-Sub (fest)	30-107 kHz	2,02

Top-Produkt: Das letzte Röhren-Aufgebot von Philips. Der 109B50 ersetzt den in die Jahre gekommenen 109B40 und ist für Action-Spieler, für die TFTs zu langsam sind, die Top-Empfehlung! **1,91**

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Prolite E431S	Iiyama	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	1,87
Syncmaster 172x	Samsung	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP767-12	Benq	€ 499,-	D-Sub	23 ms	1,91
Multisync LCD1760NX	NEC	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	1,91
Flatron L1710B(U)	LG	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	34 ms	2,02

Spar-Tipp: Der Samsung Syncmaster 172X eignet sich dank schnellem Bildaufbau auch für flotte 3D-Action-Titel. Im Testlabor messen wir eine Schaltzeit von 23 Millisekunden. **1,90**

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
AS4821DTBK	Iiyama	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	2,06
Syncmaster 193T	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	43 ms	2,09
48S-II	Eye-Q	€ 1.399,-	D-Sub, DVI-D	44 ms	2,10
Multisync LCD1960NX	NEC	€ 789,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,12

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 115,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
! KT6 Delta-FISR	MSI	€ 85,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
A7N8X-X	Asus	€ 75,-	Nforce2 400	AGP 8X/5/0	100 MBit/s	100-233 MHz	DDR200-DDR400 (3)	2,01
AN7	Abit	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	2,04

SPARTIPP

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 130,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FSR	MSI	€ 100,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
AK89 Max	Aopen	€ 150,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,72

Spar-Tipp: MSI stattet sein K8T Neo-FSR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spiel-Betrieb kann der Prozessor-Takt leicht angehoben werden. **1,67**

SOCKEL 940 (AMD ATHLON 64 FX, OPTERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
K8NNXP-940	Gigabyte	€ 200,-	Nforce3 150 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,56
SK8V-UAY Deluxe	Asus	€ 200,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,62
SK8N-UAY	Asus	€ 200,-	Nforce3 150 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,73
Winfast K8N Pro	Leadtek	€ 115,-	Nforce3 150 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400* (4)	1,83

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,62
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 185,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
! IC7	Abit	€ 120,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	–	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93
P4P800 Deluxe	Asus	€ 130,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,94
8PENXP	Gigabyte	€ 170,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-355 MHz	DDR200-DDR400 (6)	2,11

Top-Produkt: Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungs-Potenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt für eine hohe Stabilität. **1,62**

SPARTIPP

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Modulgröße/Organisation	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
512 MB DDR-500	Kingmax	€ 250,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL3-4-4-8	CL2-3-3-6	1,93
256 MB DDR-500 HSer.	Kingmax	€ 80,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL3-4-4-8	CL2,5-3-3-7	1,96
CMX512-4000 Pro	Corsair	€ 320,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	2,08
KHX3500K2/512	Kingston	€ 160,-	2x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL2-3-3-6	CL2-3-2-5	2,18
PC4200 Dual Channel*	OCZ	€ 385,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,20

Neu-einsteiger: Wer seinen Pentium 4 übertakten möchte, greift zu den neuen Modulen von Kingmax. 280 MHz DDR sind bei Latenzen von CL3-4-4-8 ohne Probleme möglich! **1,96**

*Enhanced Latency

Die wichtigsten Spieler-CPUs



Athlon XP 3000+ (Barton)

Hersteller: AMD
Takt: 2,1 GHz
Sockel: A
Level1/2 Cache: 128/512 kByte
FSB: 400
Preis: € 139,-*

Athlon 64 3200+ (Clawhammer)

Hersteller: AMD
Takt: 2,0 GHz
Sockel: 754
Level1/2 Cache: 128/1.024 kByte
FSB: 400
Preis: € 296,-*

Athlon 64 3800+ (Newcastle)

Hersteller: AMD
Takt: 2,4 GHz
Sockel: 939
Level1/2 Cache: 128/1.024 kByte
FSB: 400
Preis: € 819,-*

Pentium 4 2,8 GHz (Northwood)

Hersteller: Intel
Takt: 2,8 GHz
Sockel: 478
Level1/2 Cache: 8/512 kByte
FSB: 400
Preis: € 164,-*



Tipp der Redaktion
„Der Athlon XP ist weiter im Preis gesunken. Einen 3000+ bekommen Sie für weniger als 150 Euro – wer noch auf den Sockel A setzt, kann hier zugreifen."

* Preisangaben bei Redaktionsschluss

Neue Chipsätze für AMD-Prozessoren



Nforce2 Ultra 400Gb

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon XP, Duron
Sockel: A
USB/Firewire: Ja/Ja
AGP: 8X
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: GBit-Ethernet, RAID, Hardware-Firewall

KT880

Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon XP, Duron
Sockel: A
USB/Firewire: Ja/Ja
AGP: 8X
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: Dual-Channel-Speicher-Unterstützung, mit VT8251-Southbridge auch PCI Express

Nforce3 250Gb

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron
Sockel: 754, 939
USB / Firewire: Ja/Ja
AGP: 8X
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: Gigabit-Ethernet, RAID, Hardware-Firewall, AutoTuning (Übertakten, nur für Sockel 939)

K8T800 Pro

Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron
Sockel: 754, 939
USB / Firewire: Ja/Ja
AGP: 8X
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: Der Prozessor kann übertaktet werden, ohne dass der Takt von AGP- und PCI-Bus angehoben wird.



Tipp der Redaktion
„Die Sockel-A-Chipsätze gehen mit Nforce2 Ultra 400Gb und KT880 in die letzte Runde. Große Leistungsgewinne gegenüber den Vorgängern sind nicht zu erwarten."

Neueinsteiger

LEVICOM X-ALIEN

PC-Herberge





Levicom stellt mit dem X-Alien den höchsten Gehäuse-Neueinsteiger in diesem Monat. Der Alu-Tower mit Fenster verfügt über sechs 80-Millimeter-Lüfter, die sich im Lieferumfang befinden. Die Komponenten werden so optimal gekühlt - in unserem Test wurde eine Temperatur von 28 Grad nicht überschritten. Im Inneren finden fünf 5,25-Zoll- und sieben 3,5-Zoll-Laufwerke Platz. Das X-Alien überzeugt durch gute Ausstattung, ein geringes Gewicht von nur sechs Kilo und eine sehr gute Verarbeitung.

Hersteller: Levicom **Preis:** € 134,-
Kategorie: Gehäuse **WERTUNG: 1,56**
Webseite: www.listan.de

GAMERS WEAR MTW-MOUSEPAD XXL

Riesige Mausmatte



Die XXL-Version des MTW-Mousepads erreicht eine Top-Position in der Referenzliste. Unsere Testnager wie die Logitech MX700 und die Razer Viper 1000 arbeiten auf der Riesenmatte mit 25x44,5 cm präzise und ohne Aussetzer. Die minimalen Start- und Reibwiderstände sind gut austariert, alle Mäuse bewegen sich schnell und optimal kontrollierbar über die Oberfläche. Die geringe Höhe sorgt für einen ergonomischen Spielbetrieb, bei dem das Handgelenk spürbar geschont wird.

Hersteller: Gamers Wear **Preis:** € 30,-
Kategorie: Mousepad **WERTUNG: 1,34**
Webseite: www.gamerswear.com

CREATIVE S750

Brillanter Sound



Creative schickt mit dem S750 ein frisches analoges 7.1-Soundsystem in unser Testlabor und setzt damit Maßstäbe: Derzeit gibt es kein besseres Surround-Set für den Computerbereich. Die 70 Watt RMS starken Satelliten liefern ein sauberes und brillantes Klangbild, das vom Subwoofer mit seinen 210 Watt RMS eindrucksvoll in Szene gesetzt wird. Das System lässt sich über eine Fernbedienung steuern. Mit einem Preis von 399 Euro muss der audiophile Zocker aber tief in die Tasche greifen.

Hersteller: Creative **Preis:** € 399,-
Kategorie: Soundsystem **WERTUNG: 1,56**
Webseite: de.europe.creative.com

CPU-KÜHLER

AMD

	Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Wärmeentwicklung	Lautheit	Geeignet bis	Wertung
	Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/940	Kupfer	52/54 Grad Celsius	1,6/0,5 Sone	Athlon 64 3400+	1,52
	Blade 64 Papst80	EKL	€ 31,-	754/940	Alu/Kupfer	54/63 Grad Celsius	1,4/0,4 Sone	Athlon 64 3400+	1,60
	CNPS7000A-Cu***	Zalman	€ 44,-	A/478/754/940	Kupfer	55/58 Grad Celsius	2,7/1,1 Sone	XP 3200+/P4 3,2	1,63
	Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 129,-	754/939/940	Kupfer	46/50 Grad Celsius	2,9/0,3 Sone	Athlon 64 3400+	1,66
	Top-Produkt: Das Verax-Konzept mit ultraleisen Lüftern ermöglicht einen extrem leisen Betrieb des Athlon 64 3400+. Allerdings sind keine Reserven für höher getaktete CPUs mehr vorhanden.								
SPARTIPP	Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/940	Alu/Kupfer	55/60 Grad Celsius	2,2/0,3 Sone	Athlon 64 3400+	1,66 !

INTEL

	Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Wärmeentwicklung	Lautheit	Geeignet bis	Wertung
	CNPS7000A-Cu	Zalman	€ 44,-	A/478/754/940	Kupfer	55/58 Grad Celsius	2,7/1,1 Sone	XP 3200+/P4 3,2	1,63
	Kamakaze	Scythe	€ 50,-	A/370/478	Alu/Kupfer	58/69 Grad Celsius	3,6/0,5 Sone	XP 3200+/P4 3,2	1,75
SPARTIPP	ALX-800 Ultra blue	Thermalright	€ 39,-	A/370	Alu/Kupfer	57/62 Grad Celsius	5,2/0,9 Sone	XP 3200+	1,86 !
	Silent Boost	Thermaltake	€ 30,-	A/370	Kupfer	60/65 Grad Celsius	1,2/0,5 Sone	XP 2800+	1,89
	Vulturespin	Speeze	€ 11,-	A/370	Alu/Kupfer	65/74 Grad Celsius	1,6/0,4 Sone	XP 3200+	1,92

NETZTEILE

	Modell	Hersteller	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentwicklung (3D)	Wertung
	BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	1,92
	Top-Produkt: Mit dem Netzteil BQT P4-400W-SW1,3 verschwindet die letzte störende Lärmquelle aus ihrem PC-Gehäuse. Allerdings wird das PC-Kraftwerk recht warm.						
	TG480-U01	Tagan	€ 76,-	480/235 Watt	1,2/1,6 Sone	33 Grad Celsius	1,97
	FL 350 PCS	Silentmaxx	€ 148,-	350/197 Watt	-/- (passiv)	56 Grad Celsius	2,02
SPARTIPP	UN-380PFC	Ultron	€ 40,-	380/200 Watt	0,6/1,7 Sone	31 Grad Celsius	2,29 !
	Antec True 430P	Antec	€ 88,-	430/- Watt	1,2/1,7 Sone	30 Grad Celsius	2,32

GEHÄUSE

	Modell	Hersteller	Preis	Montage/Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.	Lautst. dB(A)/Sone	Wertung
NEUEINSTEIGER	X-Alien	Levicom	€ 134	7/5/6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 Grad Celsius	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77 !
NEUEINSTEIGER	Stacker	Cooler Master	€ 169,-	5/12/3(5)	Schwer (17 Kilo)	41/53/28 Grad Celsius	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79 !
	PC-V1000	Lian Li	€ 249,-	6/5/2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
SPARTIPP	Super Lanboy	Antec	€ 99,-	6/3/2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 Grad Celsius	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82 !
	Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 149,-	6/4/4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

FESTPLATTEN

	Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Wertung
	WD740GD	Western Digital	€ 219,-	SATA	74 GByte	10.000	8.192 kByte	1,41
	WD2500JB	Western Digital	€ 219,-	SATA	250 GByte	7.200	8.192 kByte	1,64
	Top-Produkt: Dank 7.200 Umdrehungen pro Minute, 8 MByte Cache und nicht zuletzt einer Speicherkapazität von 250 GByte ist die WD2500JB die erste Wahl für Spieler.							
	Deskstar 80 GB SATA	Hitachi	€ 69,-	SATA	80 GByte	7.200	8.192 kByte	1,66
	Barracuda ST3200822A	Seagate	€ 150,-	IDE	200 GByte	7.200	2.048 kByte	1,68
SPARTIPP	Ganymede 80 GB	Excel Stor	€ 57,-	IDE	80 GByte	7.200	2.048 kByte	1,69 !
	Barracuda 7.200.7	Seagate	€ 124,-	SATA	160 GByte	7.200	8.192 kByte	1,72

DVD-LAUFWERKE

	Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
SPARTIPP	Starspeed D16	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82 !
	DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
	DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
	DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
	LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 25,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 20,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 26,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	1,43
Spar-Tipp: Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.					
Navigator Office XP	Typhoon	€ 13,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Smart Office XP Keyboard	Hama	€ 30,-	32 + Scrollrad	PS/2	1,58

MAUS+TASTATUR-KOMBINATIONEN

	Modell	Hersteller	Preis	Übertragung	Anschluss	Abtastrate	Wertung
	Cordless Desktop MX	Logitech	€ 82,-	Kabellos	PS/2, USB	800 dpi	1,57
	Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	400 dpi	1,77
	Top-Produkt: Microsofts Desktop-Flaggschiff sieht dank Leder-Handauflage nicht nur edel auf dem Schreibtisch aus, sondern eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte.						
	Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 74,-	Kabellos	PS/2	400 dpi	1,86
	Desktop Wireless Optical 6000	Creative	€ 39,-	Kabellos	PS/2, USB	800 dpi	2,16
SPARTIPP	Cordless Navigator FM	Typhoon	€ 32,-	Kabellos	PS/2	800 dpi	2,22 !

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30	25 x 44,5 cm	2,7 mm	1,34
Thunder 8	X-Raypad	€ 29	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
! Ricochet	Everglide	€ 23	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05
Fuze	Everglide	€ 20	29,6 x 24,7 cm	4 mm	2,20

Neueinsteiger: Gute Alternative zum MTW-Mousepad für alle, die es nicht so gigantisch brauchen. Mit 4,2 Millimetern ist das X-Raypad Thunder 8 allerdings recht dick. **1,38**

SPARTIPP

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX 700	Logitech	€ 54,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX 510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Viper 1000	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1000 dpi	1,64
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 38,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,75
! Wireless Optical Mouse	Microsoft	€ 27,-	3 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,76

Neueinsteiger: Der Nachfolger der legendären Spieler-Maus Razer Boomslang. Die Viper überzeugt mit einer hochsensiblen Abtastrate von 1.000 dpi und guten Gleiteigenschaften. **1,64**

SPARTIPP

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 80,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Sidewinder Precision Racing Wheel	Microsoft	€ 63,-	6	2 Wippen	USB	Arcade	Sehr gut	1,54
! Wingman Formula GP	Logitech	€ 34,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Nicht vorhanden	1,74
F1 Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 148,-	9 + D-Pad	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	1,76
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 60,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,20

SPARTIPP

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 39,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 35,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
Rattlesnake Gamepad	Speed Link	€ 29,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,96
! Storm Trooper Gamepad	Speed Link	€ 15,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2,35

SPARTIPP

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 81,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 295,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordl. Joyst.	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,82
! Cyborg Evo	Saitek	€ 26,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 39,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Vibrationsfunktion	2,24

SPARTIPP

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 74,-	2+1	40 Watt	1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 109,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 52,-	2+1	29 Watt	2,01
! Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 34,-	2+1	32 Watt	2,24
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 69,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43
Platinum 2.1 System	Xtensions	€ 70,-	2+1	52 Watt	2,72

Top-Produkt: Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern. **1,99**

SPARTIPP

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Lesitung RMS	Wertung
! Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
! Inspire T7700	Creative	€ 112,-	7+1	92 Watt	1,89
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49

NEUEINSTEIGER

SPARTIPP

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 87,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32
! Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 24,-	CMI 8738/PCI-6ch-LX	3x Line-Out, 1x MIDI	2,32

Top-Produkt: Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24Bit/192KHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Anschlüsse in hervorragender Qualität. **1,70**

SPARTIPP

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Fazit: Empfehlung für den AMD-Käufer. Der Sockel-754-Prozessor läuft dank Verax-Kühler flüsterleise.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Athlon 64 3400+ (Sockel 754)	€ 399,-
Kühler	Verax Polargate 64FX Cu S	€ 129,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FIS2R	€ 130,-
RAM	Corsair CMX512-4000 Pro	€ 320,-
Grafikkarte	Sappire X800 Pro	€ 399,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB	€ 219,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Levicom X-Alien	€ 90,-

Der Intel-PC



Fazit: Das Pentium-4-System hat mit der X800 Pro die derzeit schnellste Grafikkarte an Bord.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Pentium 4 3,0 GHz (Prescott)	€ 229,-
Kühler	Zalman CNPS7000A-Cu	€ 44,-
Hauptplatine	Asus P4C800-E Deluxe	€ 185,-
RAM	Corsair CMX512-4000 Pro	€ 320,-
Grafikkarte	Sappire X800 Pro	€ 399,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB	€ 219,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PCGames-PC



Fazit: Unsere Empfehlung für unter 1.000 Euro setzt auf den Athlon XP 3000+ mit Nforce2-Board.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 3000+ (Barton)	€ 129,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 31,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 85,-
Ram	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 190,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 115,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

PC-GAMES-DVD

Vollversion
Simon the Sorcerer 3D
Caesar 3

VIDEO-SHOW
Aktuell
PC Games Most Wanted
PC Games Leser-Charts
Brothers in Arms
Dungeon Siege 2: Besuch bei Chris Taylor
Panzer fahren mit CDV
Vorschau
Arena Wars
Counter-Strike Source
D-Day
Flat Out
Juiced
Obscure
Splinter Cell 3
Knights of Honor
Test
Joint Operations: Typhoon Rising
Soldiers: Heroes of World War 2
Söldner: Secret Wars
Spellforce: The Breath of Winter
Spiele-Trailer
Children of the Nile
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
Everquest 2
FIFA 2004
Ghost Recon 2
Ground Control 2
Half-Life 2
Harry Potter 3
Knights of Honor
Leisure Suit Larry 8
Perimeter
Prince of Persia 2
Rollercoaster Tycoon 3
Rome Total War
Stalker
Star Wars: Battlefront
Star Wars: Galaxies
Star Wars: Republic Commando
Thief: Deadly Shadows
Tribes
Warhammer Dawn of War
Wartime Command
World of Warcraft

DEMOS
Arena Wars
Ballance
Besieger
Codename Panzers: Phase 1 (Demo 1)
Codename Panzers: Phase 1 (Demo 2)
D-Day
Joint Operations: Typhoon Rising
Juiced
Kreed
Mäusebraten
Perimeter - Mehrspieler-Demo
Soldiers: Heroes of World War 2
Thief: Deadly Shadows
Transportgigant

AKTUELLE PATCHES
Age of Mythology - The Titans v1.03 (e)
Age of Mythology v1.10 (e)
Battlefield Vietnam dedicated server v1.01 (int)
Battlefield Vietnam v1.01 (int)
Beyond Divinity v1.44 von v1.0 (d)
Der Planer 3 v1.2 (d)
DTM Race Driver 2 v1.2 (int)
Gangland: Trouble in Paradise v1.3 (int)
Mercedes-Benz World Racing v1.5.5 (int)
Perimeter v1.2 (d)
Search & Rescue 4 patch v1.00 (d)
Search & Rescue Vietnam Med Evac v1.00 (d)
Söldner v28446 (d)
Spartan v1.013 (d)
Splinter Cell Pandora Tomorrow v1.2 (eu)
Starcraft Brood War v1.11b (int)
Starcraft v1.11b (int)

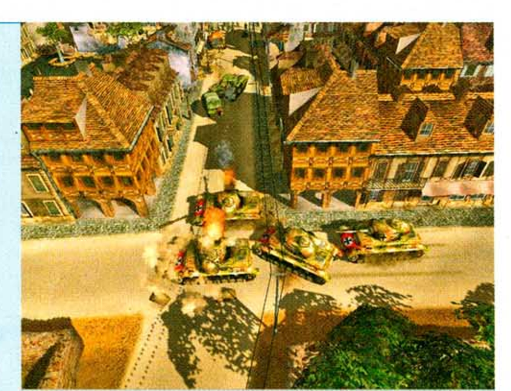
TREIBER
Windows 9x/Me
Ati Catalyst 4.3 Win9xMe
Nforce System Utility 1.08.5 Win98SEMe
Nforce Treiber 4.20 Win9xMe
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9xMe
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win9xMe
VIA Hyperion 4in1 4.35v Win9xMe
Windows 2000/XP
Ati Catalyst 4.6
Nforce System Utility 1.08.5 Win2KXP
Nforce Treiber 4.24 Win2KXP
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2KXP
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2KXP
VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2KXP

SPECIAL-TOOLS:
AtiRefreshFix0997
Cpuz121
Fraps19D
Fraps210Demo
IrfanView385
moreBENCHLXVersion418
MyIE2091820
Opera 7.5
PegasusMail412ad
PopUpStopperBasic
Prime95 V23.8
Refreshforce110
Refreshlock202
Rivatuner20RC143
rTool0998RC0

SPECIALS
Adobe Reader 6.0
DirectX 9.0b
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip
Ebay-Tools

12 SCREEN-SHOT-GALERIEN

D-DAY-SPECIAL



In dieser Demo des Echtzeit-Taktik-Titels **D-Day** spielen Sie pünktlich zum 60. Jubiläum die Landung der amerikanischen Truppen auf Omaha Beach nach. Die Macher von **Afrika Korps vs. Desert Rats** setzen auch dieses Mal wieder auf spannende und anspruchsvolle Echtzeit-Taktik im Szenario des Zweiten Weltkriegs. Einsteiger seien gewarnt: Die Mission gehört zu den schwersten der amerikanischen Kampagne.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	391 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linker Mausbutton	Einheiten auswählen/Info über Einheit abrufen
Rechter Mausbutton	Angriff/bewegen
Strg+V	Feuerreichweite anzeigen
W	Bewegen
Shift	Einheiten auswählen
Q	Bewegung/Angriff stopper
R	Spezial-Attacke
E	Attacke
Leertaste	Pause
D	Eingraben/ausgraben
C	Formation bilden
+/-	Spielgeschwindigkeit erhöhen/verlangsamen

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

In der Demo des Taktik-Titels **Soldiers: Heroes of World War 2** müssen Sie Ihren Kommandanten in **Commandos**-Manier gegen die anrollenden deutschen Panzerhorden verteidigen. Die Einheiten kommandieren Sie dabei genretypisch per Mausklick, zusätzlich besteht aber auch die Option, einzelne Einheiten über Direct Control ganz individuell zu steuern. Aufgrund Ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit ist ein taktisches Vorgehen Pflicht.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	225 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linker Mausbutton	Einheiten auswählen
Rechter Mausbutton	Auswahl verwerfen
Bild hoch/Bild runter	Stehen/knien/hinlegen
Ende	Direct Control einschalten
x	Auskundschaften
s	Stopp
E	Aussteigen
u	Gegenstand benutzen
d	Gegenstand ablegen
+	Waffe laden
-	Waffe entladen
Backspace	Spielgeschwindigkeit verringern
Während Direct Control	
Linker Mausbutton	Schießen/werfen
Rechter Mausbutton	Zwischen Primär- und Sekundärwaffe wechseln
Pfeil-Tasten	Einheit bewegen

CODENAME PANZERS „KÖNIGSBERCK" + „UTAH BEACH"



Damit Sie sich von der Güte unserer neuen Echtzeit-Taktik-Referenz überzeugen können, haben wir gleich zwei Demo-Versionen für Sie: In der ersten Mission haben Sie auf deutscher Seite den Auftrag, im eroberten Königsberck einen feindlichen Offizier ausfindig zu machen. Die zweite Singleplayer-Demo von **Codename: Panzers** enthält das Tutorial und die zweite Mission der Allierten-Kampagne – die Landung in der Normandie. Als Leutnant Jeffrey Wilson sammeln Sie zunächst Ihre zerstreute Fallschirmjägertruppe ein und erobern dann ein von den Deutschen besetztes, französisches Dorf. Aber Vorsicht: Die deutschen Truppen sind äußerst zahlreich! Die Speicher-Optionen sind deaktiviert.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	225 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linker Mausbutton	Einheiten auswählen
Rechter Mausbutton	Auswahl verwerfen
Bild hoch/Bild runter	Stehen/knien/hinlegen
x	Auskundschaften
s	Stopp
E	Aussteigen
u / d	Gegenstand benutzen/ablegen
+/-	Waffe laden/entladen
Backspace	Spielgeschwindigkeit verringern
Links/rechts	Links/rechts
Umschalt rechts	Umschauen

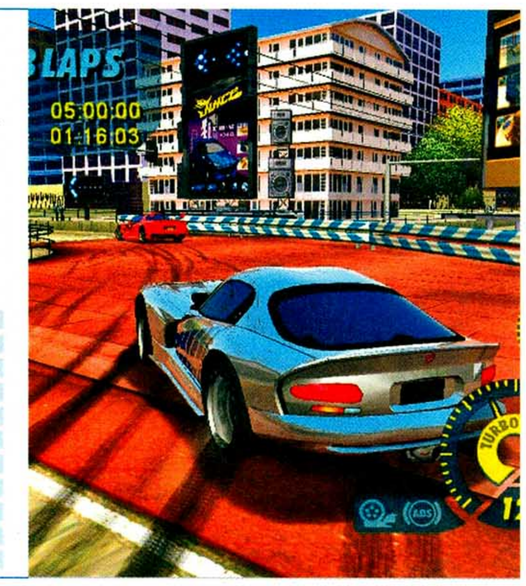
DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

JUICED

Juiced aus dem Hause Acclaim verspricht ein Fun-Racer im Stil von **Need for Speed: Underground** zu werden. In der Demo-Version entscheiden Sie sich zwischen drei schicken Import-Karossen mit Original-Lizenz und fahren gegen bis zu sechs Computer-Gegner auf einem der Kurse der Endversion. In der fertigen Verkaufsversion sollen im Herbst über 50 verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung stehen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.200 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	192 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Richtungstasten	Steuern
B	Handbremse
V	Perspektive ändern
R	Zurücksetzen
Leertaste	Nach hinten blicken



ARENA WARS

In dieser Spezial-Demo zur Strategie-Neuheit **Arena Wars** ist der richtige Truppen-Mix die halbe Miete. In den klassischen Capture-the-Flag-Kämpfen hat jeder Spieler dasselbe Budget. Gehen die damit gekauften Einheiten kaputt, so wird Ihnen das Geld wieder gutgeschrieben. Wenn Sie sich nach dem Tutorial und den Übungsmissionen fit genug fühlen, treten Sie im PC-Games-Wettbewerb gegen drei Computer-Gegner an. Den besten Strategen winken tolle Preise – mehr dazu auf Seite 20.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.500 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	72 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linker Mausbutton	Einheiten auswählen
Rechter Mausbutton	Angriff/bewegen
Strg	Erzwingt Attacke
Alt	Erzwingt Bewegung
Shift	Einheiten auswählen
S	Bewegung/Angriff stoppen
H	Position halten
A	Attacke
Leertaste	Bildschirm zur letzten Aktion
F10	Seitenwechsel des Spielmenüs

BESIEGER

Im Strategie-Titel **Besieger** sind die Wikinger los! Nach einer eher unsanften Landung mit Ihrem fliegenden Schiff steuern Sie Ihre Truppe von Normannen, angeführt vom Helden Barmalay, zur nächsten Ortschaft. Doch Vorsicht, der Weg ist mit Ogern gespickt! Der Multiplayer-Modus bietet Ihnen danach vier verschiedene Spiel-Modi, um Ihre gewonnenen Fähigkeiten gegen den Computer zu testen.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	507 MByte
SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linker Mausbutton	Einheiten auswählen
Rechter Mausbutton	Angreifen/bewegen
A	Angriff
B	Gebäude errichten
C	Heilen
G	Bewegen
O	Tor öffnen
P	Patrouillieren
R	Reparieren

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Codename: Panzers – Utah Beach
2	Codename: Panzers – Königsberck
3	D-Day
4	Soldiers: Heroes of WW 2
5	Juiced
6	Arena Wars
7	Besieger
8	Thief: Deadly Shadows
9	Transportgigant
10	Joint Operations



THIEF: DEADLY SHADOWS

Nach über drei Jahren ist die Mutter aller Schleich-Shooter zurück! Endlich darf wieder in dunklen Gemäuern mit Meisterdieb Garrett geschlichen werden. In der Demo-Version von **Thief: Deadly Shadows** absolvieren Sie zunächst eine Übungsmission, die Sie in die Schleich-Geheimnisse einführt. Die erste Mission des Hauptprogramms fordert danach alle Ihre erworbenen Fähigkeiten. Und immer daran denken: Der Schatten ist Ihr bester Freund …



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.500 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	538 MByte

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Strafen links
D	Strafen rechts
Leertaste	Springen
X	Kriechen
Shift	Gehen
Linker Mausbutton	Angriff
I	Item benutzen
V	Perspektive ändern
M	Karte aufrufen

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Die Demo des Taktik-Shooters **Joint Operations** aus dem Hause Novalogic bietet Ihnen auf einer riesigen Map die Gelegenheit, sich von den Multiplayer-Eigenschaften des Titels zu überzeugen. Wahlweise im LAN mit bis zu 32 oder im Internet mit bis zu 100 Spielern greifen Sie bereits jetzt auf eine Vielzahl der Gefährte und Waffen zurück, die sich später auch in der finalen Version befinden werden.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.400 MHz, 256 MByte
Empfohlen:	CPU 3.000 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	436 MByte

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linke Maustaste	Feuer
Rechte Maustaste	Zielen
Mausrad	Waffen wechseln
W	Vorwärts
S	Zurück
A	Links strafen
D	Rechts strafen
Q	Links lehnen
E	Rechts lehnen
B	Fernglas
N	Nightvision
M	Karte
X	Kriechen
Shift	Attackieren/benutzen
C	Stehen
Leertaste	Springen
R	Nachladen

TRANSPORTGIGANT

Wir schreiben das Jahr 1850: Der Westen der USA kann noch ohne weiteres als „wild" bezeichnet werden. Um diesen Zustand zu ändern, werden immer mehr Forts errichtet, um den Frieden zu sichern. Ihre Aufgabe in der Demo zu **Transportgigant** besteht darin, innerhalb von zehn Jahren die Zulieferwege zu den Forts zu errichten und damit ein Vermögen zu verdienen. Fans der **Giganten**-Reihe sollten einen Blick riskieren …



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 700 MHz, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 900 MHz, 512 MByte RAM
Festplatte:	62 MByte

SPIELSTEUERUNG
Wird komplett mit der Maus gespielt

AUF CD-ROM:

VOLLVERSIONEN
Caesar 3

DEMOS
Arena Wars
Codename Panzers: Phase 1 (Utah Beach)
D-Day
Juiced
Soldiers: Heroes of World War 2
Transportgigant

VIDEOS
Brothers in Arms
Counter-Strike Source
Dungeon Siege 2: Besuch bei Chris Taylor
Knights of Honor
Spellforce: Breath of Winter
Star Wars: Battlefront
Star Wars: Republic Commando

SPECIALS
Ebay-Tools

PATCHES & TREIBER
Ati Catalyst 4.6 für Windows XP
Battlefield Vietnam dedicated server v1.01 (int)
Battlefield Vietnam v1.01 (int)
DTM Race Driver 2 v1.2 (int)
Nforce Treiber 4.24 Win2kXP
Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.2 (eu)

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 08/04
☐ PCG-Demo-CD-ROM
☐ PCG-Video-CD-ROM
☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Caesar 3

Caesar 3 versetzt Sie in die Zeit von Brot und Spielen. Als römischer Gouverneur erhalten Sie vom Caesar persönlich die Aufgabe, ein Provinznest zur Metropole wachsen zu lassen. Ohne die Gunst der Götter ist dieses Unterfangen recht aussichtslos, weshalb Sie stets darauf achten sollten, die fünf Gottheiten mit Gefälligkeiten gnädig zu stimmen. Der Aufschwung Ihrer Stadt spiegelt sich in der detaillierten Grafik der Gebäude wieder, je erfolgreicher Ihr Siedeln, desto opulenter die Gebäude. Ohne einen funktionierenden In- und Export werden Sie davon aber wohl nichts sehen. Aufbau-Profis erhalten hier eine echte Herausforderung, denn all die Bedürfnisse einer römischen Siedlung zu erfüllen wird Sie sicher tagelang beschäftigen.

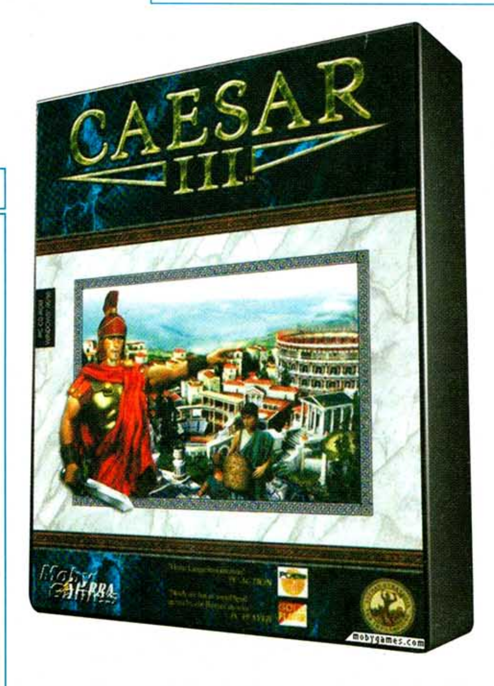
Installation

Am einfachsten installieren Sie **Caesar 3** von der Menüoberfläche der PC-Games-CD oder -DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\caesar3" auf der CD oder DVD manuell starten.

Bei der Verwendung von Updates, Add-ons, Mods etc. aus dem Internet besteht kein Anspruch auf Funktionsfähigkeit dieser Software.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
P	Spielpause
[	Spieltempo verringern
]	Spieltempo erhöhen
Richtungstasten	Hauptkarte scrollen
Leertaste	Innerhalb einer Spezialkarte zur Normalansicht wechseln
Leertaste	Zurück zur letzten Spezialkarte
Fünf Spezialkarten:	
F	Feuer
D	Schäden
C	Kriminalität
T	Probleme
W	Wasser
Zwölf Berater:	
1	Arbeit
2	Legion
3	Imperator
4	Wertungen
5	Handel
6	Bevölkerung
7	Gesundheit
8	Bildung
9	Unterhaltung
0	Religion
-	Finanzen
=	Oberster Berater
Strg + F1, F2, F3 oder F4	Karten-Ansichtsort speichern
F1, F2, F3 oder F4	Zum Karten-Ansichtsort wechseln
L	Durch die Legionen schalten und sie betrachten




BROT & SPIELE Erfreuen Sie das Volk mit Gladiatorenkämpfen.



Nur auf DVD!

Simon the Sorcerer 3D

Sie möchten mal wieder herzlich lachen? Dann ist **Simon the Sorcerer 3D** genau das Richtige für Sie! Coca-Cholera-Getränke aus dem Tomb-Trader-Souvenirladen und derlei Scherze finden Sie hier an jeder Ecke. Die liebevolle und professionelle Synchronisation der teils äußerst skurrilen Charaktere trägt ebenfalls zur exzellenten Stimmung bei. Allein die etwas betagte Glücksfee des tollpatschigen Zauberers ist für unzählige Lacher gut. Der knackige Schwierigkeitsgrad mitsamt seiner kniffligen Geschicklichkeitsaufgaben wird dabei selbst Profis für einige Zeit vor den Bildschirm fesseln. Fans von Adventures mit hohem Schmunzelfaktor wie **The Westerner** oder **Flucht von Monkey Island** erhalten hier adäquaten Nachschub.

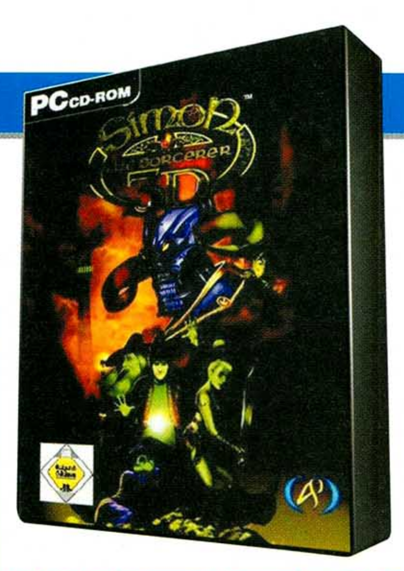
Spielsteuerung

Taste	Aktion
Cursortasten	Bewegen
Strg	Aktion
Alt	Objekt benutzen
X	Untersuchen
C	Inventar durchwechseln
Y	Ducken
Tab	Umsehen
Shift	Gehen/laufen
Feststell-Taste (CapsLock)	Joggen/rennen
Leertaste	Öffnen

Installation

Am einfachsten installieren Sie **Simon the Sorcerer 3D** von der Menüoberfläche der PC-Games-DVD aus. Alternativ können Sie auch das Programm „setup.exe" im Verzeichnis „\Vollversion\simon" auf der DVD manuell starten.

Bei der Verwendung von Updates, Add-ons, Mods etc. aus dem Internet besteht kein Anspruch auf Funktionsfähigkeit dieser Software.




ZAUBERHAFT Simons Glücksfee mit ihren geschätzten 60 Jahren zählt zu den skurrilen Charakteren.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich gebe ja freiwillig zu, dass ich in einer Zeit aufgewachsen bin, als Musik noch von so genannten „Schallplatten" kam. Die Jüngeren unter euch können ja googeln, was das war.

Ich hab mich zwar ganz gut mit den neuen Tonträgern und anderen Auswüchsen des Zeitgeistes arrangiert, aber an was ich mich nie gewöhnen werde, sind die Kneipen von heute. Früher ging man in laute, dunkle, verräucherte Hallen und schüttelte den Schädel zu Musik. Heute fürchte ich mich oft, dass der Laser Brandspuren auf meiner Kleidung hinterlässt. Man kann natürlich auch in etwas konservativere Lokalitäten gehen. Wenn allerdings nach einer Polka Heizdecken zum Verkauf angeboten werden, ist das auch nicht so mein Ding. Preiswerte Kneipen sind oft auch keine echte Alternative. Der Klang des Radios kann zwar bisweilen erstaunlich gut sein, aber die Verkehrsmeldungen nerven. Dann gibt es natürlich noch diese Art Kneipe, in der man auf zwei verschiedene Arten von Toiletten verzichtet. Oft ganz gemütlich, aber ich mag es nicht sonderlich, wenn das Personal sich als Cowboy, Indianer und Bauarbeiter verkleidet. Kneipen mit Türsteher scheiden eh aus. Entweder werde ich nicht hineingelassen – und falls doch: Ich mag keine Kneipen, in denen der Türsteher Typen wie mich einlässt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Verkabelt

Hallo!

Wenn ich meine Spiele in voller Qualität genießen will, ist es dann nötig, ein besseres Kabel zu kaufen? Wenn ja, welches?

VIELEN DANK: MANUEL

Leider hast du deine E-Mail etwas oberflächlich gehalten. Was verstehst du unter „voller Qualität"? **Fritz 8** wird auch nach Anbringen diverser Kabelbäume kaum spannender werden. Kabel ändern erschreckend wenig an der Qualität eines Spieles. Aber vielleicht hast du ja zu Hause ein Netz und willst wissen, wie du dort das Maximum herausholen kannst? Im Falle von WLAN wird ein Kabel, das nennenswerten Leistungszuwachs bringt, jedoch sehr schwer zu bekommen sein. Bedenke: Selbst das Austauschen der Joystick-Kabel ändert kaum etwas am Spiel; du solltest lediglich darauf achten, dass sich deine Finger nicht ständig im Kabel verheddern. Kabelsalat wird übrigens auch durch ausgesucht zarte Kabel nicht unbedingt verträglicher. Aber du hast ja ausdrücklich etwas von „Spielen" geschrieben. Und spontan fällt mir nur eine einzige Art Spiel ein, bei dem das Kabel direkten Einfluss auf die Qualität hat. Aber auf die Art von Spiel, bei dem einer der Spieler mit einem Kabel gefesselt wird, kann ich aus Gründen des Jugendschutzes nicht eingehen.

Fotorealismus

Hallo Rainer,

ich lese die PC Games seit Anbeginn – soll heißen, ich bin mehr als zufrieden mit eurem Magazin. Aber jetzt mal ehrlich: Dein Passfoto über RAINERS EINSICHTEN lässt mich ein wenig zweifeln und bekümmert mich. Du hast immer die gleichen Klamotten an. Verdienst du wirklich so wenig? Außerdem alterst du nicht – trotz deines ungesunden Lebenswandels. Da stimmt doch was nicht!

KLAUS-RUDOLF

Das wird dem Zeichner dieser Karikatur bestimmt freuen, dass du der Meinung bist, sie wäre fotorealistisch. Auch mir kommen bisweilen Zweifel. Weniger über meine Abbildung, mehr am Geisteszustand von einigen meiner Leser. Allerdings altere ich offenbar wirklich überraschend langsam und man sagt mir nach, dass ich für jemanden, der König Ludwig die Hand geschüttelt hat, noch ausgesprochen knackig aussehe. Die Unterstellung, ich würde einer ungesunden Lebensweise frönen, wird jedoch energisch zurückgewiesen. Ich bin schon lange auf extrem vitaminhaltige Zigaretten umgestiegen!

Gefallen

Hi,

mein Name ist Enrico Piwitt und ich wollt fragen, ob Sie vielleicht von meinem Sponsor ein Banner in Ihre nächste Ausgabe reindrucken und vielleicht einen kleinen Text. Ginge das denn?

GRÜSSE, ENRICO

Diesen kleinen Gefallen tun wir Ihnen natürlich gerne. Es wird auch unsere Leserschaft ungemein interessieren, wen Sie denn aktuell als Sponsor haben. Sobald Sie sich dazu durchgerungen haben, Ihren doch ziemlich unbekannten Nachnamen zum Beispiel in „Schumacher" umzuändern, werden wir im Rahmen geeigneter Berichterstattung

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

HTTP://WWW.PACMANHATTAN.COM
Pacman ist ein Computerspiel, das man nur auf dem PC oder auf Konsolen spielen kann? Falsch! Eine Hand voll Irrer rennt tatsächlich auf der Hatz nach Pillen im Pacman-Kostüm durch Manhattan.



HTTP://SUBSERVIENTCHICKEN.COM
Sie schauen gern über eine Webcam Hühnchen in Strapsen an, denen man auch sagen kann, was sie tun sollen? Diese Dienste sind Ihnen aber zu teuer? Es geht auch kostenlos!



WWW.ADVANCEDPETPRODUCTS.COM/INDEX.PHP?AFF_ID=17&AFF_SUB_ID=204
Sie haben ein Haustier? Aber weil Sie ein langweiliger Mensch sind, langweilt sich Ihr Hund, Katze, Pferd, Waran, fünfzehiger Gelbbrustdrüsling? Hier bekommen Sie Tierspielzeug für jeden Geschmack, vom ultimativen Katzenerschrecker (mit Herzinfarkt-Garantie) bis hin zum Hundegebell-Übersetzer.

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC-Games-Leser des Monats

Der „Leser des Monats" ist diesmal zweifellos Thomas Pörsch – wegen seiner ungemein geschmackvollen, wärmeisolierenden, antistatischen Liegematte. Wer selbst mit seinem Bild, einem angefahrenen Screenshot aus einem Spiel oder etwas ganz anderem hier erscheinen möchte – mein Postfach ist durchgehend geöffnet.



selbstverständlich auch mehrmals Ihren Sponsor erwähnen. Sollte Ihnen das zu umständlich sein, können Sie die Formel 1 auch unter Ihrem eigenen Namen gewinnen, den Watzmann auf einem Bein hüpfend erklimmen, den bestehenden Weltrekord im Apnoe-Tauchen brechen oder schlicht auf der E3 von einem ausgebrochenen Löwen gefressen werden. Irgendetwas halt, das Sie in die Schlagzeilen bringt.

Spinne ich?

Servus Rossi,

die Statistik über die Spinnen, die unfreiwillig oder mit voller Absicht in den Abo-Heften mitgeliefert werden, bringen mich zum Nachdenken. Da ich am Überlegen bin, die Zeitschrift zu abonnieren, aber keine neuen Familienangehörigen haben möchte, wäre ich sehr dankbar, eine Bestätigung deinerseits zu haben, dass du, falls ich das Heft bestelle, meine zu liefernde Zeitschrift mit voller Tatenfreude Seite für Seite mit einem Spinnenscanner überblätterst und, falls Ungeziefer vorhanden ist, es entfernst.

MFG VON BENI

Irgendwie finde ich es albern, sich über statistische Spinnen in der PC Games zu beunruhigen, aber ohne mit der Wimper zu zucken Schokolade verzehren, die bekanntlich 0,3 Spinnenbeine pro Tafel beinhaltet – rein statistisch gesehen. Zudem sind Spinnen ungemein nützliche Tiere und du solltest erfreut sein, wenn im Rahmen deines Abos hin und wieder etwas für das biologische Gleichgewicht deines Umfelds getan wird; noch dazu, wenn dieser zusätzliche Service für dich vollkommen kostenlos ist. Ich könnte dir jetzt natürlich versprechen, über die ersten Ausgaben deines Abos zu laufen, was die Anzahl der darin befindlichen (lebenden) Spinnen auf eine platte Null reduzieren würde, aber als Tierfreund kann ich diese Vorstellung nur angeekelt von mir weisen. Stattdessen biete ich dir an, jede eventuell ungewollt gelieferte Spinne gegen volle Erstattung der Unkosten zurückzunehmen, wenn diese Spinne mit einem deutlichen Quellenhinweis versehen ist. Andere Tiere können jedoch nicht als Ersatz geliefert werden!

Fehler des Monats

Hallo Rossi,

sehr schön, die Kolumne, aber irre ich mich oder steckt da ein leichter Lapsus drin (vom Fehler des Monats will ich ja erst gar nicht reden)? Bei mir zumindest hat sich nach der Euro-Umstellung das Minus auf dem Konto halbiert.

GRÜSSE: HEINZ CHRUDINA

Wie schön, dass sich das Minus auf Ihrem Konto halbiert hat – bei mir hat es sich aber tatsächlich verdoppelt. Aber da laut unseren Politikern ja bekanntlich seit dem Euro nichts teurer wurde, muss es sich offenbar um den

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?

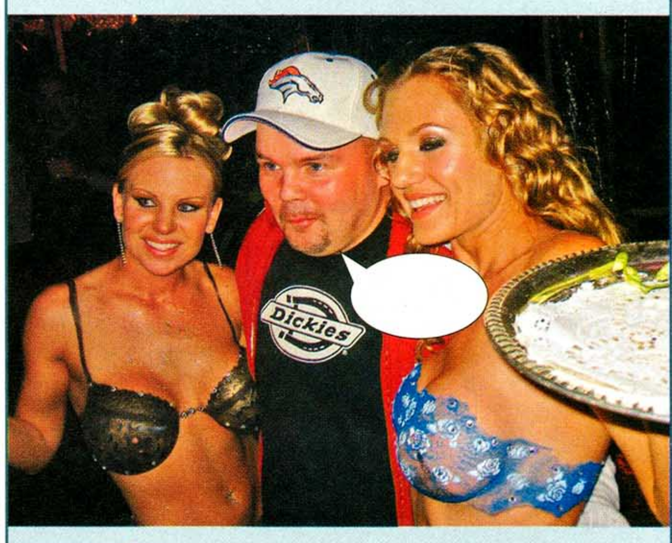


BROTHERS IN ARMS Wandeln US-Korrespondent Lenhardt und Gabe Newell von Valve seit neuestem auf Nebenerwerbspfaden?

Aus dem bayerischen Feldafing stammt Max Ruppert, der seine Freizeit offenbar nicht nur vor dem PC-Monitor, sondern auch vor dem Fernseher verbringt: Der Schokoriegel-TV-Spot mit der aufdringlichen Ich-AG in Form eines Strandverkäufers stand Pate für seinen Schnappschuss-Spruch. Damit es auch für Sie demnächst „Have a break" heißt und der Postmann mit einem großen PC-Games-Spielepaket vor der Tür steht, sollten Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. Juli 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ZWEI ENGEL FÜR DIRK Auf dieser E3-Party in Hugh Hefners Playboy-Villa wurde PC-Games-Redakteur Dirk G. förmlich aufgelauert.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Wer schützt die Spieler?

*Ich hab mir vor kurzem den aktuellen **Splinter Cell**-Teil geholt, da ich auch von dem Vorgänger sehr begeistert war. So weit, so gut, allerdings finde ich es unmöglich, dass ich von dem Spiel aufgefordert werde, alle Emulationsprogramme zu entfernen. Ich hätte hierfür ja Verständnis, wenn man mich vor dem Kauf darauf hingewiesen hätte, aber auf der Verpackung steht auch nur das übliche „Dieses Produkt ist durch technische Schutzmaßnahmen kopiergeschützt". Das ist meiner Meinung nach viel zu allgemein, weil es sich sonst immer nur um einen Kopierschutz handelt, der das Kopieren unterdrückt. Aber dass man mir jetzt sagen will, welche Programme ich auf dem PC haben soll und welche nicht, finde ich einfach nur übertrieben und dreist. Denn wenn ich ein Spiel kaufe, was ja nicht gerade billig ist, dann erwarte ich auch, dass ich das Game auf meinen PC spielen kann, wenn dieser die Systemanforderungen erfüllt. Selbst als Käufer einer Originalversion wird man behandelt wie ein Verbrecher. Deshalb halte ich es zumindest für angebracht, dass man in Zukunft solche Kopierschutzmaßnahmen unterlässt oder es auf der Verpackung kennzeichnet.*

MARCEL KÜHN

Herr Kühn ist nicht der einzige Leser, der sich mit diesem Thema in letzter Zeit an PC Games gewandt hat. Welche Erfahrungen haben Sie mit Kopierschutzmaßnahmen gemacht? Wir freuen uns auf Ihre Meinung (report@pcgames.de) und werden darüber in der nächsten Ausgabe berichten.

Unreal 3

Ich habe den Bericht über die Unreal Engine 3 in Ausgabe 07/04 gelesen und würde gerne wissen, wann Spiele mit dieser Engine auf den Markt kommen.

TOBIAS H.

Laut Epic-Entwickler Tim Sweeney sind erste Titel mit der unglaublichen Grafikpracht der neuen **Unreal**-Generation in frühestens zwei Jahren zu erwarten.

Die Story zählt!

*Vielen Dank für den schönen Kommentar auf Seite 12 der aktuellen PC-Games-Ausgabe 07/04, der einem Adventure- und **Planescape: Torment**-Liebhaber wahrhaft aus der Seele gesprochen hat. Eigentlich hatte ich den Glauben an die Spielepresse fast schon verloren, denn die Story eines Spieles wird in den letzten Jahren nicht nur von den Herstellern und Publishern zusehends ignoriert, sondern auch von der Fachpresse. Und wenn eine gute Geschichte bei einem Singleplayer-Spiel keinen wichtigen Faktor mehr darstellt, um herausragende Wertungen zu bekommen, wird sich die Spiele-Industrie auf diesem Gebiet auch in Zukunft keine große Mühe geben. Mich freut es zumindest, dass es auch in den Redaktionen der großen Zeitschriften noch Menschen gibt, die eine gute Story zu würdigen wissen.*

BENJAMIN FILITZ

E3: Nur vom Feinsten

*Super, so viele Seiten zur E3 gibt's sonst in keinem Heft. Auch wenn meine persönlichen Bestenlisten etwas anders aussehen, aber ich habe die Spiele natürlich auch nicht ausprobieren können. Gut finde ich, dass ihr nicht nur die „großen" Spiele vorstellt, sondern auch Geheimtipps wie **Full Spectrum Warrior** aufgreift.*

MANUEL BRAND

Gute Nachrichten: Aufgrund des großen Interesse zu **Full Spectrum Warrior** haben wir den Entwicklern einen Besuch abgestattet, um Informationen und Bilder aus erster Hand zu ergattern – mehr dazu im Vorschau-Teil.

Battlefield 2?

*Der Bericht zu **Battlefield 2** macht mir schon jetzt den Mund wässrig. Ich finde es aber unlogisch, dass **Battlefield 2** nicht Battlefield 3 heißt, denn **Battlefield Vietnam** ist doch bereits der zweite Teil der **Battlefield**-Serie.*

MATTHIAS LÖWENSTEIN

Sie haben Recht – die Namensgebung ist ähnlich verwirrend wie im Falle von **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, das erst sehr spät zum „offiziellen" zweiten Teil geadelt wurde. **Battlefield**-Spieldesigner Lars Gustavsson hat allerdings eine nachvollziehbare Erklärung parat – die spielerischen und technischen Unterschiede zwischen **1942** und **Vietnam** lägen einfach zu sehr im Detail. **Battlefield 2** soll hingegen eine „echte" Fortsetzung werden.

Wo bleibt die Söldner-Wertung?

*40 Euro für **Söldner** – da musste ich einfach zuschlagen. Doch das vermeintliche „Schnäppchen" entpuppte sich als „Gurke des Jahres": Schon nach einer Stunde haben mein Bruder und ich das Spiel wieder von der Platte geputzt und auf Ebay eingestellt. Schauen Sie mal in die Foren, scheinbar haben nicht nur wir so viel Ärger damit. Es ist uns völlig schleierhaft, wie man ausgerechnet diesem Spiel eine Wertung vorenthalten kann.*

CHRISTIAN

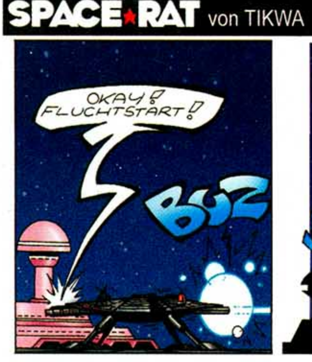
*Rüdiger Steidle fragt in seinem Kommentar: „War den Entwicklern die Zeit zu knapp?" Jetzt weiß ich, was er damit meint. Schließlich läuft das Spiel mit dem ersten Patch ganz gut. Ich habe keine Abstürze mehr, viele Probleme wurden behoben, **Söldner** macht viel Spaß. Ich hoffe auf einen ausführlichen Nachtest.*

DIRK ZÖLLNER

Zum Redaktionsschluss konnten lediglich der Solo-Modus und technische Aspekte seriös beurteilt werden. Grund: Die **Söldner**-Server waren zum Test-Zeitpunkt – wie im Artikel geschildert – noch nicht online. Und selbst wenn sie es gewesen wären: Überschaubare Gefechte mit allenfalls acht bis zehn Redakteuren hätten wenig über die Qualität des Spiels in der Praxis ausgesagt. Bei stark multiplayerlastigen Titeln wird zudem ständig nachgebessert und ergänzt; das führt dazu, dass Wertungen immer nur eine Art Wasserstandsmeldung darstellen. Viele Leser sind allerdings (nicht ganz zu Unrecht) der Ansicht, nur das im Laden befindliche Produkt sollte beurteilt werden. Andere wiederum führen ins Feld, wir sollten den aktuellen Zustand des Spiels bewerten – also inklusive aller erhältlichen Bugfixes. Spätestens zur Ausgabe 10/04 werden wir uns dieses „Problems" annehmen, um den Tests von Multiplayer-Modi eine höhere Aussagekraft zu verleihen.

Einfluss von Erdstrahlen handeln – oder um eine mangelhafte Dichtung in der Kontoführung. Meine Bank bestreitet jedenfalls alles, ich hab an meinem Lebensstandard nichts geändert – bleiben also nur diese verfluchten Erdstrahlen. Aber wie auch immer, es handelt sich dabei also NICHT um den Fehler des Monats, den wir in jeder Ausgabe absichtlich verstecken. Keine Punkte, kein Gewinn!

SPACE RAT von TIKWA "DTM Race Driver 2" www.tikwacomics.de







PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Petra Fröhlich	pf@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Christian Sauerteig	cs@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-82 48 34* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur
Dirk Gooding
Redaktion
David Bergmann, Christian Sauerteig, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware
Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld
Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 1. Quartal 2004: 255.881



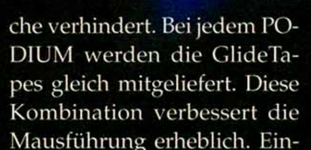
Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN

Ein echtes **Abo-Brett**

Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön** das beleuchtete Gamerpad **BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES** von Silverblue Lights (www.silverblue-lights.com und www.glidetapes.de).

Das PODIUM EDITION GLIDETAPES kombiniert auf einzigartige Weise innovatives Design und eine einmalige Beleuchtungstechnik mit höchster Funktionalität. Das PODIUM wird durch den USB-Anschluss mit Strom versorgt. Neben der innovativen Beleuchtung in coolem Blau zeichnet sich das Pad vor allem durch seine unglaublichen Gleiteigenschaften und Kompatibilität zu optischen Mäusen aus.



Der ca. 1 kg schwere und 32 x 25,5 cm große Acrylglaskörper hat eine spezielle Soft-Grip-Unterseite, die das Verrutschen auf der Arbeitsfläche verhindert. Bei jedem PODIUM werden die GlideTapes gleich mitgeliefert. Diese Kombination verbessert die Mausführung erheblich. Einfach über die „Mausfüßchen" kleben und schon hat man das Gefühl, die Maus würde über das PODIUM schweben. Die Eigenschaften des PODIUM EDITION GLIDETAPES erfüllen somit jeden noch so hohen Anspruch, sowohl im Berufsalltag als auch in der „ProGamer-Szene".

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

BLUE PODIUM EDITION GLIDETAPES (Art.-Nr. 002478)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 13



August 1994

Kurioses am Rande

„Das teuerste Computerspiel, das jemals produziert wurde!" – und PC Games war weltexklusiv bei den knapp vier Millionen Dollar teuren Dreharbeiten dabei. Die Rede ist natürlich von **Wing Commander 3**. Mark „Wing Commander" Hamill stand unserem US-Korrespondenten Rede und Antwort und bewies bedauerlicherweise keine hellseherischen Fähigkeiten, als er sich bereits als Darsteller im 1999 veröffentlichten **Star Wars: Episode 1**-Film mitspielen sah.

Hardwaretrends

„Spielen im Netzwerk" heißt der große Workshop, in dem interessierte Pioniere erfahren, wie man mehrere Computer miteinander vernetzt und in die „faszinierende Welt der Multi-User-Games" einsteigt. Der zweite Schwerpunkt dieser Ausgabe befasst sich mit dem Virtual-Reality-System, bei dem man sich einen Helm mit integriertem Bildschirm für das angeblich perfekte Spielerlebnis auf den Kopf stülpt. PC Games bezweifelt schon damals die Massenmarkt-Kompatibilität und soll Recht behalten – diese Technologie wird sich nie durchsetzen.

Test des Monats

Der Nachfolger des legendären **Bundesliga Manager Professional** bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde und verteidigt seinen Spitzenplatz souverän. Neben sämtlichen Originaldaten begeistert vor allem das mit satten 30 Icons prall gefüllte Hauptmenü, das den Excel-Look vorheriger Manager vergessen lässt. Revolutionär sind auch die aus heutiger Sicht schrecklich pixeligen Spielszenen, die anno 1994 jedoch das Beste sind, was ein Manager bis dato zu bieten hatte. Einziges Manko: die üppigen Hardware-Anforderungen. Wer nicht mindestens einen 386er mit 585 kByte Speicher und 10 MByte Festplattenspeicher besitzt, schaut in die Röhre.

Was wurde eigentlich aus ... US Gold?

Mit dem Atari-Rennspiel **Pole Position** betrat der englische Publisher und Developer US Gold 1983 erstmals den Spiele-Markt. Zahlreiche Spiele für Amiga, C64, Neo Geo, Jaguar, Game Gear Super Nintendo und natürlich für den PC folgten, darunter Klassiker wie **The Elder Scrolls: Arena, World Cup USA '94, Champions of Krynn** oder **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**. Aufgrund einiger Fehlentscheidungen geriet der ehemalige Branchenprimus Mitte der Neunzigerjahre in akute finanzielle Schwierigkeiten, die 1996 schließlich zum Verkauf an Eidos Interactive führten.



Die Top-5-Tests

1. **Cool Spot** | Virgin
   Klassisches Jump & Run mit megacoolem Brause-Held und toller Grafik
2. **Al Quadim** | SSI
   Orientalischer Rollenspiel-Leckerbissen mit packender Story
3. **Robinson's Requiem** | Silmarils
   Und noch ein Rollenspiel – hier erforschen Sie eine fremde Galaxie.
4. **Der Clou** | Neo Software
   Verbrechen lohnt sich doch: tolle PC-Umsetzung des Klassikers **They Stole a Million**
5. **Sim City 2000 Scenery Disk** | Maxis
   Eine ganze Diskette voller Katastrophen und Szenarien für Maxis' Städtebau-Simulation

Am 28. Juli erscheint die PC Games 9/2004

VORSCHAU

Die Redaktion fiebert den fast fertigen Versionen von **Sims 2, Medal of Honor: Allied Assault** und **Star Wars: Battlefront** entgegen. Außerdem fest eingeplant: **Blitzkrieg 2, Siedler: Erbe der Könige** und **Everquest 2**.

TEST

Filmfestspiele bei PC Games: **Catwoman, Alias** und **Spider-Man 2** treten an, um „Schneller Euro"-Vorurteile zu widerlegen. In einem Multiplayer-Schwerpunkt küren wir die besten Spiele für Internet und Netzwerk.

TIPPS

Mit PC-Games-Profi-Tipps zu **Söldner, Joint Operations** und **Codename: Panzers** machen Sie auf jedem Server eine gute Figur. Auch wer in **Spellforce: Breath of Winter** feststeckt, bekommt kompetenten Rat.

CD/DVD

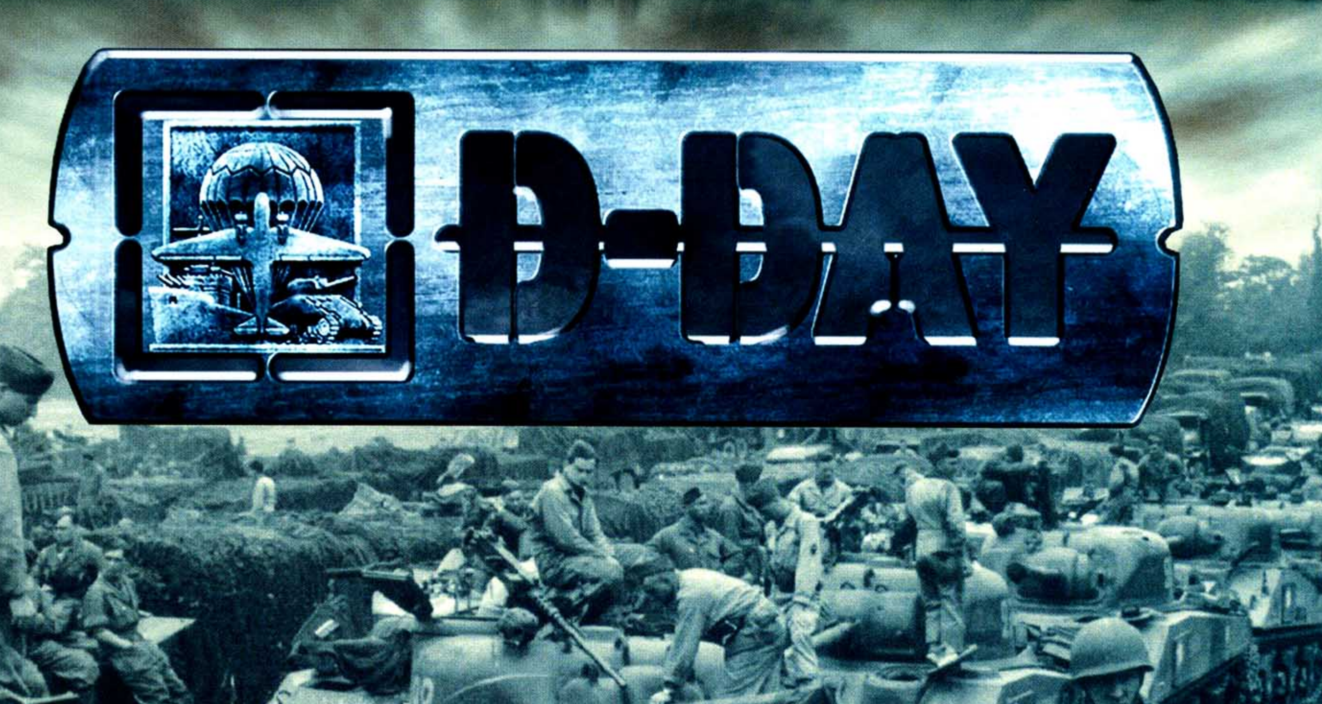
Eine buchstäbliche Weltreise liegt vor den PC-Games-Redakteuren: Für brandaktuelle Reportagen besuchen wir Entwicklerstudios rund um den Globus. Freuen Sie sich zudem auf eine spannende Vollversion.






VORAB-INFOS AB AB 24. JULI AUF WWW.PCGAMES.DE!

TAG DER ENTSCHEIDUNG







Das offizielle Spiel zum 60. Jahrestag des D-DAY

Von den Machern von „Afrika Korps vs. Desert Rats“









Release: 28.07.2004












THE PASSION OF THE
PANZERS
© 2004 CDV Software Entertainment AG. Änderungen und Druckfehler vorbehalten.
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7
93%
SPIEL DES MONATS
PC GAMES 07/2004
1,5
TEST: GUT
COMP. BILD SPIELE 07/04
92%
GOLD-AWARD
PC ACTION 07/2004
1,4
PFLICHTKAUF!
PCG HARDWARE 07/04
89%
GAMESTAR-AWARD
GAMESTAR 07/2004
JETZT
IM HANDEL
92%
GOLD-AWARD (11/12 Punkten)
ZOCKERHEAVEN 03/04
11/12 Pkt.
Randy
Marketing Manager
PC CD-ROM
CODENAME:
PANZERS
PHASE ONE
cdv
www.cdv.de
Stormregion
PC CD
16
usk
WWW.PANZERS.COM